

año 2 / número 22 / diciembre 2010

www.gamestribune.com

XBOX 360 - PLAY STATION 3 - P... - NINTENDO DS - PC

ANÁLISIS

Call of Duty: Black Ops

GOW: Ghost of Sparta

AC: La Hermandad

Dragon Ball Z: RB2

Goldeneye 007

AVANCES

Golden Sun: Dark Dawn

KH: Recoded

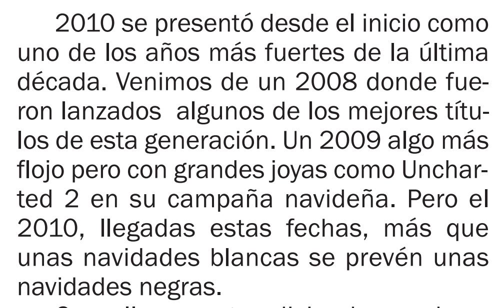
Pier Solar

ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD

briconsola.com lagrann.com pixfans.com elpixeblogdepedja.com
portalgameover.com hombreimaginario.com logros360.com maxlevel.es

editorial

Navidades Negras



2010 se presentó desde el inicio como uno de los años más fuertes de la última década. Venimos de un 2008 donde fueron lanzados algunos de los mejores títulos de esta generación. Un 2009 algo más flojo pero con grandes joyas como Uncharted 2 en su campaña navideña. Pero el 2010, llegadas estas fechas, más que unas navidades blancas se prevén unas navidades negras.

Con ello no estoy diciendo que haya sido un mal año en absoluto. Si echamos la vista atrás vemos que el 2010 nos ha dejado fuertes candidatos a juego del año. God of War III, Bayonetta, Mass Effect 2, Red Dead Redemption, Super Mario Galaxy 2, Halo Reach, Starcraft II, ... Pero entrada la campaña navideña (octubre-diciembre), siendo en teoría la más fuerte, soy incapaz de calificar como excelente alguno de los títulos lanzados. No obstante, puedo calificar muchos como buenos.

Cierto es que algunos de los mejores títulos de estas navidades ha sido retrasados. Pero si hay que apuntar a alguien con el dedo, mi culpable son los nuevos periféricos. Estas navidades son de Move y Kinect, pero yo esperaba algo destacable en su catálogo. Parece ser que las compañías se han centrado demasiado en el lanzamiento de una nueva experiencia y poco en la calidad de los títulos para dicho hardware.



José Luis Parreño
Director





DIRECTOR
Jose Luís Parreño Lara

COORDINADOR
Gonzalo Mauleón de Izco

REDACTOR JEFE
Roberto García Martín

JEFE DE ACTUALIDAD
Ismael Ordás Carro

REDACCIÓN
Gonzalo Mauleón de Izco
Ismael Ordás Carro
Miguel Arán González
Roberto García Martín
José Barberán Humanes
Jose Luis Parreño Lara
Jorge Serrano
Marc Alcaina Gómez
Carlos J. Oliveros Oña
Hernán Panessi
Adrián Suárez
Rodrigo Moral (Topofarmer)
José Artés
Octavio Morante
Alberto González

DISEÑO GRÁFICO
Miguel Arán González
Rosa Roselló Garrigó
Iván Pla
Pedro Sánchez

COLABORAN
Marc Rollán (Funspot)
Isaac Viana (Isako)
Josep Martinez (Yusep)
Tréveron

índice

ARTÍCULOS

AVANCES

ANÁLISIS


Crees haberlo visto todo en lo que a opinión y análisis del panorama videojueguil se refiere, pero... ¿Realmente estás preparado para escuchar el humor más bizarro y corrosivo sobre tu hobby favorito?
GAME OVER
El primer programa satírico sobre videojuegos
GAME OVER. Todos los sábados de 15:00 a 17:00 en Radio Despí.
www.portalgameover.com - www.radiodespi.com - www.radiobattletoads.com

El Noticiero

Entérate de lo último de este mes

Anunciado el primer DLC para FallOut New Vegas

Como estaba previsto, Xbox 360 recibirá en exclusiva el primer contenido descargable de Fallout New Vegas. El próximo 21 de diciembre Bethesda Softworks lanzará “Dead Money” a Xbox Live a un precio de 800 MS Points.

“Dead Money” contará la historia de un acuerdo que salió mal. Después de juntarse con tres wastelanders, los jugadores tendrán que encontrar y recuperar el tesoro de Sierra Madre Casino. Además de la parte argumental, "Dead Money" incluirá nuevos escenarios, armas y opciones.

De esta manera, Bethesda sigue su ya tradicional expansión de la experiencia de sus juegos a traves de microtransacciones en formato DLC.

Disney anuncia LEGO Pirates of the Caribbean: The Video Game

Después de la cancelación de Armada of the Damned, Disney insite en llevar a las consolas Piratas del Caribe y ha anunciado hoy el desarrollo de LEGO Pirates of the Caribbean: The Video Game por parte de TT Games para Xbox 360, PlayStation 3, Wii, PC NDS y PSP con un lanzamiento previsto para el mes de mayo de 2011 coincidiendo con la cuarta entrega de la saga, On Stranger Tides.

LEGO Pirates of the Caribbean: The Video Game incluirá historias, escenarios y personajes de las cuatro entregas con más de 20 misiones que podrán ser superadas solo o en cooperativo. Piratas del Caribe se une de esta manera a Star Wars, Harry Potter, Batman e Indiana Jones.

Ya se han vendido un millón de Castlevania Lord of Shadow

Konami ha anunciado haber vendido ya un millón de copias de Castlevania: Lords of Shadow a las tiendas de Europa y Estados Unidos. El reinicio de la saga desarrollada por los españoles de Mercury Steam recoge así no solo el beneplácito de la critica si no también del público. Shinji Hirano, presidente de Konami Digital Entertainment se ha mostrado muy contento con la respuesta positiva del mercado hacía la nueva entrega de Castlevania.

A Castlevania: Lords of Shadow aún le queda el asalto a Japón donde espera su salida durante el mes de diciembre.

Una gran noticia que deja en evidencia que en este país podemos reverdecer laureles en cuanto a programación.



Los chicos de Joystiq recibieron la imagen que veis más arriba, un teaser que revela que Sony anunciará algo importante para su consola de sobremesa el próximo domingo 12 de diciembre. ¿Uncharted 3?



Take Two: "No queremos castigar a los usuarios de juegos usados"

Strauss Zelnick, presidente y próximamente CEO de Take Two ha hablado sobre el mercado de segunda mano en New York. Según el dirigente, no hay que castigar a los compradores de segunda mano ofreciendo códigos para la descarga de DLC, si no que hay que incentivar la compra de juegos nuevos.

Según palabras de Zelnick, "No queremos castigar a los usuarios de juegos usados, queremos darles razones para que compren juegos nuevos". Para el directivo, las seis primeras semanas después de la salida de un juego son claves para las ventas de segunda mano y hay que mostrar a los compradores que hay contenido por llegar lo que en opinión de Zelnick provocaría que los consumidores no quisieran vender su nuevo juego

Aunque con títulos como Mafia II se incluyo DLC mediante códigos, Take Two fue muy transparente en cuanto a DLC con Red Dead Redemption mostrando su plan de contenido descargable.



Call of Duty podría continuar en el Espacio Exterior

Cuando estamos ante de uno de los lanzamientos mas importantes del año para Activision y posiblemente para la industria, la continuidad de Call of Duty sigue en el aire en cuanto a desarrolladores. Infinity Ward está completamente desmembrada, las múltiples dimisiones y el despido de Jason West y Vince Zampella han provocado que el estudio que en su día creo Call of Duty esté seriamente tocado. Treyarch se la juega con Black Ops después del éxito que supuso Modern Warfare 2 y por otro lado tenemos una nueva entrega de Call of Duty ya confirmada para la segunda mitad del 2011.

Este nuevo episodio no se sabe quien lo desarrollara, tenemos por seguro que será un FPS y nada mas. En Gamasutra hay publicado un análisis sobre el futuro de la saga y se hacen eco de fuentes dentro de la industria donde se comenta que Sledgehammer Games podría estar detras de ese FPS que dentro de la saga Call of Duty nos llevaría al futuro transportándonos ademas al espacio donde tomaríamos el papel de un "space marine".

Sledgehammer es el nuevo estudio de Glen Schofield y Michael Condrey dos ex de Visceral Games, responsables de Dead Space.

Blizzard confirma sus eventos oficiales para el lanzamiento de Cataclysm

Blizzard Entertainment ha anunciado varios eventos oficiales para celebrar el próximo lanzamiento de World of Warcraft: Cataclysm, la esperada tercera expansión del juego de rol multijugador masivo online más popular. La noche del 6 de diciembre, algunos de los puntos de venta más importantes en EE.UU., Canadá, Francia, Alemania, Rusia, Suecia, los Países Bajos, España y Reino Unido, así como en la región de Taiwán, darán la bienvenida a aquellos jugadores que quieran ser los primeros en comprar y jugar a Cataclysm. Varios miembros del equipo de desarrollo de World of Warcraft participarán en cada evento para dar la bienvenida a los jugadores y firmar sus copias de la expansión.

En España, el evento de lanzamiento tendrá lugar en Fnac Callao, a las 20.00 horas.

David Reeves augura una consola híbrida en el futuro

X-Station o PlayBox son dos de los nombres que saca CVG, después de una entrevista con David Reeves, ex presidente y ex CEO de Sony Computer Entertainment Europe que actualmente milita en Capcom como director de operaciones.

El ejecutivo predice que en 10 o 15 años si Sony y Microsoft siguen desarrollando hardware ambas empresas podrían unir esfuerzos para el desarrollo de una única consola. Según Reeves los costes de desarrollo forzarían esta peculiar alianza.

“Con el tiempo, desarrollar puede ser tan caro que Microsoft y Sony digan, "Bueno, vamos a juntarnos". Yo diría que estamos a 10 o 15 años de distancia de ver eso. No creo que vaya a ser en el próximo ciclo de consolas, pero probablemente si en el siguiente.” Son las declaraciones efectuadas por el propio Reeves.

Driver San Francisco y Ghost Recon Future Soldier se retrasan

UbiSoft ha desvelado los resultados financieros de la primera mitad del año fiscal que termino el pasado 30 de septiembre. En los primeros seis meses la compañía francesa aporta unas ventas de 260 millones de euros, un 57% superior a las del mismo periodo del año anterior.

La mala noticia para los consumidores y concretamente para aquellos que esperaban el renacer de la saga Driver o la nueva entrega de Ghost Recon es que ambos títulos han sido retrasados y se incluirán en al linea de juegos para el año fiscal 2011/2012, lo que sitúa la salida de los títulos a partir de abril de 2011. Previamente Ghost Recon: Future Soldier y Driver: San Francisco tenían una llegada al mercado prevista para el Q4 (enero/marzo) del presente año fiscal.




La gran historia
de los videojuegos
por entregas
Capítulo 19: Año 2002.

Y las cartas se pusieron sobre la mesa

Con PS2 campando casi a sus anchas por Europa, fue el desembarco de la última apuesta de Nintendo tras el fiasco de N64. También las dudas se cernían sobre Microsoft y sus sistema. Pero sobre todo, llegaron grandes juegos

Aunque su puesta en escena ya se había producido unos meses antes, no fue hasta 2002 cuando Nintendo y Microsoft acabaron por conformar la terna de las 128 bits en Europa. Al paupérrimo catálogo de PS2, se le sumaban las dudas de lo que realmente podían llegar a ofrecer tanto Nintendo como Microsoft, una vez que Dreamcast comenzaba su ya irremediable camino al sueño de los justos.

La primera en llegar fue Xbox. Y lo hizo pegando muy, muy fuerte. El Jefe Maestro aterrizaba de la mano de Microsoft en una demostración superlativa de que los shooters tenían mucho que decir en el terreno de las consolas. El 14 de marzo nos montamos en el Covenant y conocimos a Cortana. Unos entornos descomunales de una obra que escupía y miraba con desprecio a cualquier vago intento de recrear un shooter de esos niveles en un entorno que no fuera el campo de los compatibles. Comanzaba de esta manera lo que ya tanto se había rumoreado: En potencia bruta, Xbox se comía todo lo conocido hasta entonces.

Pero fue en un versus donde esa diferencia quedó plasmada. Ubisoft estaba decidida a plantar cara a la que por aquel entonces era la franquicia estrella por antonomasia: Metal Gear Solid. Para ello, un agente norteamericano enrolado en una agencia secreta del gobierno. Su puesta en escena: brutal. Estamos hablando de Sam Fisher y Splinter Cell. Un juego que meses mas tarde, y ya en 2003 fue portado de una forma correcta a la competencia. Pero fue en Xbox donde tuvimos la oportunidad de presenciar los efectos de difuminado, el trabajo de luces y niebla en su máximo esplendor. Tanto éste como Halo cimentaron los primeros pilares de Xbox en sus primeros meses en nuestro territorio.

Mas modesta fue sin embargo la entrada de GameCube. La primera semana de mayo llegaba la última máquina de sobremesa de Nintendo. Y contrariamente a lo que siempre había venido ocurriendo a lo largo de su historia, no lo hizo con un



Xbox aterrizaba en Europa y lo hizo pisando muy fuerte. El Jefe Maestro llegó de la mano de Bungie. Y la historia de los shooters en consola escribió una pagina dorada

JUEGO DEL AÑO 2002



Bien es cierto que salió en Japón en 2001, pero sin lugar a dudas el éxito de esta obra llegó con su desembarco en terreno PAL. Encumbrado como uno de los mejores de todos los tiempos, fue la poesía hecha videojuego

Tres enigmáticas letras que esconden un legado dificil de superar. ICO. Y tras él, un hombre que casi una década después es considerado como una de las personas con mayor talento que ha conocido el mundo de los videojuegos: Fumito Ueda.

ICO supuso un antes y un después en un género que parecía haberse estancado desde la explosión que supuso en su momento la salida de Mario 64: Las

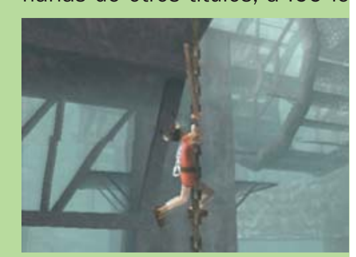


plataformas.

Un planteamiento tan simple, como efectivo. Una elegía que traspasaba la que ocurría en pantalla. No era una simple aventura en la que debíamos resolver una cadena de puzzles para poder seguir avanzando. Su transfondo era mucho más profundo. Era un juego humano. Pocos juegos, por no decir ninguno, ha sabido conjugar una empatía tan brutal como la que el jugador experimentaba a los mandos del héroe anónimo. La soledad, la búsqueda del yo interior, la solidaridad, el sacrificio o el compañerismo nunca habían sido plasmados de una forma tan bella y tan gráfica en ninguna obra hasta entonces. ICO fue en terminos absolutos, la misma poesía hecha videojuego.

Sin embargo, su trayectoria no fue un camino de rosas. Paso con más pena que gloria por el mercado japonés, que incomprensiblemente dió la espalda a la primera gran obra de un genio que hoy es idolatrado. Ni tampoco lo tuvo facil cuando en 2002 aterrizó en el mercado PAL. No ocupó portadas. No tuvo una campaña de marketing brutal. Y su peculiar estilo de ser un "Tomb Raider con un palo" era dificil de encasillarlo en una clase generalista. Apenas alcanzó las 250.000 ventas en Europa.

Fue el boca a boca y el paso del tiempo lo que acabó por colocar la obra de Fumito Ueda en el pedestal que le corresponde. Tanto es así que en 2004 el público se movilizó reclamando un ralanzamiento que no tardó en llegar. Lejos de las ventas millonarias de otros títulos, a ICO le



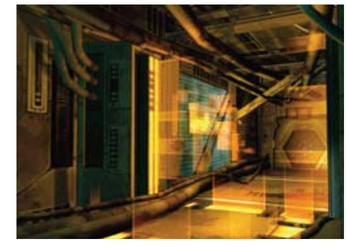
bastaron apenas 700.000 para acabar entrando en la lista de uno de los mejores juegos de lo historia. Y a juicio de un servidor, una de las grandes joyas que acunó la máquina de Sony a lo largo de toda su historia.

Mario bajo el brazo. Esta vez el honor de estrenar el catálogo de Cube correspondió a su hermano Luigi, en una aventura cazafantasmas que se alejaba un poco de lo visto hasta entonces en la factoría Miyamoto.

Por el camino, un excelente remake del primer Resident Evil, una de las pocas licencias de la factoría no-Nintendo que logró tener unos numeros aceptables en la máquina japonesa. No en vano, la serie llegó a contar con hasta 6 episodios antes de dar el carpetazo definitivo en 2005. Aunque la peculiar dirección por parte de Nintendo, y la imposición de absurdas claúsulas exclusivas, acabó por espantar a todas las third parties que hubieran podido hacer mucho y bien por Cube. Pero eso ya lo trataremos en otros capítulos.

Hubo que esperar casi hasta el final de año para que llegara el primer peso pesado de su catálogo. Fue Mario Sunshine. Con el listón tan alto que impuso Mario 64, resultaba muy complicado llegar incluso a hacerle sombra. Fue recibido con tibieza, a pesar de que el tiempo lo acabó posicionando como un gran título del fontanero. No el mejor, pero sí un muy digno miembro de su ilustre familia.

Y mientras Mario ya tomaba forma, otra ilustre licencia de la fábrica de Kyoto comenzaba a forjarse en el horizonte. Samus, la cazarrecompensas intergaláctica preparaba su llegada a tierras niponas con un totalmente renovado concepto de juego. Metroid Prime supuso un éxito arrollador, y el primer gran título vendeconsolas.



Mientras tanto, en la casa de Kutaragi comenzaron a ver las orejas al lobo. El hasta entonces mas que mediocre catálogo tenía que dar un giro radical si no quería que la competencia se hiciera hueco a golpe de licencias y exclusivas. Aparte de la llegada de ICO, GTA sacó su segundo capítulo basado en la renovada experiencia tridimensional inagurada en el episodio anterior. Vice City llevaba un paso más allá la experiencia conseguida con GTA III. Tommy Vercetti, hoy un icono del imperio Rockstar, era el protagonista de una historia que tenía como lugar en una ficticia ciudad de Miami. El caos más absoluto tomaba forma en un juego irrepetible. Rockstar comenzaba a forjar su leyenda.

Por otro lado, un mal denominado sleeper comenzó a hacerse oir. Su nombre era Kingdom Hearts. Y su apuesta en teoría no podía ser más estrambótica. Con el propósito de unificar dos universos tan dispares como Final Fantasy y Disney, nació la historia de Sora, un niño elegido como portador de la Llave Espada, que junto a Donald y Goofy repartían estopa en unos paisajes sacados directamente de los clásicos del viejo Walt. Con Sakaguchi desde

la dirección ejecutiva, resultó una sorpresa para todos aquellos que se mostraban recelosos de una mezcla que tenía todos los visos de ser como el agua y el aceite.

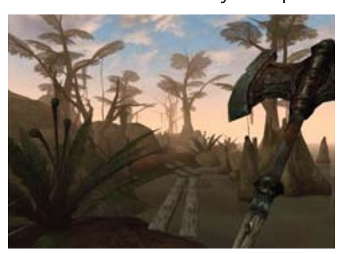


Hoy, y tras 5 entregas ya consolidadas y al menos una más en camino, conforma sin lugar a dudas la licencia más sólida de la cada vez venida a menos Square-Enix.

No fueron los únicos, pero sí los más destacables de un año bastante prolífico en buenos títulos en los que al ámbito de consolas de sobremesa se refiere.

El mundo del PC seguía su ritmo. Su apuesta seguía siendo otra. Aun demostrando un potencial abrumador con respecto a las consolas de sobremesa, incluso a las de nueva hornada, fue forjando nuevas licencias que aún a día de hoy son objeto de culto. ¿Alguien recuerda una franquicia llamada Elder Scrolls y Medal of Honor? La primera bien podía haberse llevado por derecho propio haber aparecido en la sección de juego del año de este mes. Morrowind, el tercer capítulo de la franquicia supuso el golpe definitivo del paso del rol occidental en detrimento del cada vez más arcaico proveniente de las tierras niponas.

Morrowind ofrecía al jugador una cantidad casi inabarcable de misiones y posibilidades a lo largo y ancho de un mapa hasta entonces desconocido en el mundo de los videojuegos. Y todo en un entorno tridimensional y completa-



mente interactuable. Aunque el juego tuvo también su versión para Xbox, fue sin lugar a dudas la versión de PC el juego del año en esta plataforma. Gracias a su vez a la gran cantidad de material hecho por usuarios y seguidores. Mods que no tenían en absoluto nada que envidiar a la oferta co-



mercial planteada por Bethesda y que incluso algunos de ellos llegaron no solo a perfeccionar el original, si no a mejorarlo en computos globales. Fue una gran demostración de que con el trabajo desinteresado de toda una comunidad, se pueden hacer grandes proyectos. Hoy por hoy, un servidor aun cuenta con una copia en su netbook. Y siempre es un buen momento para degustar los orígenes del buen RPG actual.

Por otro lado, Medal of Honor, santo y seña de los FPS durante los primeros años del S.XX, comenzaba a dar sus primeros pasos en el mundo del PC, no así



El personaje: Fumito Ueda

Fumito Ueda vió la luz allá por 1970 en Tatsuno. Y con sólo dos juegos a sus espaldas, es considerado uno de los gurús del mundo de los videojuegos.

Poco, y a la vez mucho, se puede decir de un hombre que según sus propias palabras, está en la industria del videojuego de casualidad. Una persona que de no haber dedicado su talento a crear juegos, hubiera apostado por ser un artista clásico. Uno de los mayores responsables de que a día de hoy, el videojuego sea catalogado como arte.

Para entender la naturaleza preciosista de este gran genio, hay que recurrir a sus propios valores y a la educación que siempre ha buscado. Desde pequeño, su búsqueda sistemática por el perfeccionamiento estético y el ideal de la belleza, hizo que en pasara decenas de tardes observando su pequeña coleccion de peces y asimilando sus movimientos. Maravillado por la hermosura de la danza natural, y movido por su propia curiosidad, su pasatiempo favorito residía en recrear lo que el mismo veía con sus propias herramientas. El movimiento es una de las formas mas bellas de expresarse, y como tal, desde su mas tierna infancia Ueda lo entendió así.

Esa sensibilidad especial, hizo que destacara en todas y cada una de las asignaturas relacionadas con el arte en su etapa escolar. Conocimientos que vería ampliados cuando ya en edad adulta se graduó en la Universidad de Osaka de las Artes. Licenciado en 1993, decidió verter sus conocimientos en el mundo de los videojuegos.

Decidido en esta empresa, comenzó un modesto desarrollo de un juego que debía ver la luz en Playstation. Este no era otro sino ICO. Era 1998. Pero enseguida la palabra modesto le quedó demasiado pequeña para la magnitud de su idea y las pocas capacidades de PSX. Hoy en día, en youtube se puede encontrar lo que debió ser aquel protoproyecto.

No hubo cancelación. PS2 iba a llegar en un corto periodo de tiempo, y se podría madurar el proyecto. Aliado con Kenji Kaido, fueron uña y carne en el desarrollo de un juego hasta entonces único. Trás cuatro años de desarrollo, ICO llegó a las tiendas.

Fue el primero. Después llegó la obra con la que el público comenzó a abrazar su trabajo. Shadow of Colossus llegaría con un concepto aún mas revolucionador que el primero. Otra obra maestra a la que esta vez sí, acompañaron las ventas.

Dos títulos, con un tercero en el horizonte: The Last Guardian, que no verá la luz hasta finales del 2011. Dos trabajos que han consagrado a un genio como uno de los valores mas seguros que Sony tiene ahora mismo en su cartera.

en las videoconsolas. Aunque el estreno de la serie ya lo vivimos en 1999 en PSX, tuvimos que esperar hasta 2002 para poder disfrutar de la primera entrega del



juego para compatibles con Allied Assault. Eso sí, su llegada no pudo venir mejor apadrinada, puesto que el mismísmo Steven Spilberg. Antes de acabar el año, la franquicia recibiría una expansión consistente en tres misiones mas con el sobrenombre de Spearhead.

El éxito de este lanzamiento hizo que se lanzara una versión paralela, aunque mucho más enfocada a las particulares peculia-



ridades de las consolas para PS2, Xbox y Gamecube. De esta manera llegó Frontlines. No era un dechado de virtudes, pero salvo Halo, por aquel entonces los FPS no podían competir de ninguna manera con lo que en la época podíamos ver en los ordenadores. Hoy esa distancia sigue siendo grande, pero algo se ha reducido.

TEXTO: G. MAULEÓN


Guía de
Compras
Navideñas

Guía de compras navideñas

Las navidades son un momento crucial, los títulos más fuertes del mes se acumulan en las estanterías de tu tienda favorita y has de elegir cuales llevarte a casa. Tienes un puñado de euros y demasiadas opciones

Por supuesto, todo depende de tus gustos personales y de tu presupuesto, también si vas a realizar tus compras por métodos tradicionales o usarás las tiendas virtuales y sus generosos descuentos, pero lo que importa son siempre los juegos y de ellos vamos a hablar aquí.

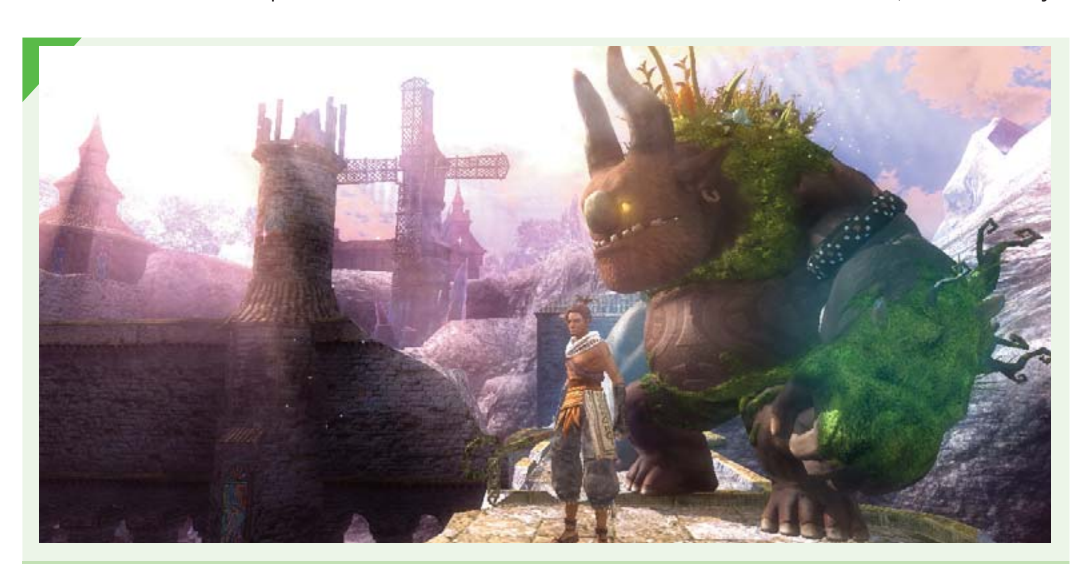
Aventuras

Los máximos exponentes para estas navidades son Enslaved, Fallout New Vegas, Majin and the forsaken kingdom y Castlevania Lords of Shadow en cuanto a juegos que plantean un "viaje". El primero de ellos es un buen soplo de aire fresco, con toques muy Uncharted pero con mucha personalidad. Su duración es perfecta para la maravillosa historia que plantea pero se acaba en 12 horas, un recomendado sin duda que te hará pasar muy buenos ratos. La otra cara de la moneda es New Vegas: largo, pero que sólo tiene de nuevo que se desarrolla en Las Vegas... y el juego tiene bichos, cuya solución aún es una promesa, por otro lado, Majin es una aventura de corte "Zelda" con gran enfasis en la resolución de puzzles.

Una apuesta segura, larga y divertida, es la obra de Mercury Steam, sobre todo si lo tuyo es el Hack and Slash; además, se puede encontrar a muy buen precio en tiendas virtuales, con descuentos de hasta el 60 %

Ubisoft nos trae la ampliación de la segunda parte de su Assasin´s Creed con Brotherhood. Si te ha gustado la saga es una opción a tener en cuenta y si no la has catado, es un buen momento para hacerte con la segunda parte que está a precio reducido.

En PSP vuelve Kratos "¿me lo compro o no?" Ghost of Sparta es más de lo mismo, con lo que si tienes mono de Kratos, no lo dudes; aunque si quieres un buen título de PSP donde haya acción y "roleo", y todavía no te los has comprado, vete a por Kingdom Hearts Birth By Sleep, que pese a algunos errores menores, es un gran título, tampoco dejes pasar el PeaceWalker, no es el mejor



La navidad es tiempo de estar con la familia... pero cuando las cosas se ponen aburridas, bueno es tener la consola bien surtida



Metal Gear pero se deja disfrutar.

En NDS hay un imprescindible, vuelve el gran Layton con otra de sus aventuras, todo un Must-Have y si todavía no lo tienes y quieres buen rol, no te puedes morir sin probar The World Ends With You, aunque con una DS en la mano, para disfrutar de buen rol, la nueva incursión de Golden Sun es una fantástica opción. Podéis leer el avance en este mismo número

Acción pura

La estrella de estas navidades es Call of Duty Black Ops, un título que lo tiene todo: es largo, es divertido y tiene un millón de opciones para disfrutarlo. De su género, es el mejor. Si lo tuyo es el multijugador online, también te recomiendo Super Street Fighter IV o su alternativa: Blaz Blue, aunque SSFIV le gana por goleada gracias al precio tan reducido por el que te lo puedes llegar a encontrar. Si quieres una aventura frenética, Vanquish también está a muy buen precio, aunque se hace exageradamente corto. El título es una bestiada pero te lo habrás acabado de veinte maneras distintas antes que llegue reyes. Para hacerte con él a un precio justo, navega por internet y si no lo has probado, Bayonetta, de los mismos creadores que Vanquish es una fantástica opción (y barata). Mejor en Xbox 360.

Plataformas

Si lo tuyo son las plataformas y tienes una Wii, sus dos apuestas navideñas son Epic Mickey y Donkey Kong Returns y has de hacerte con los dos. Funcionan y tienen mucha magia retro que te encantará (el retro es bueno, joven aprendiz).

Deportes

El rey de estas navidades es el Gran Turismo 5, si tienes una PS3 y te gusta la conducción ¿qué mas quieres que te diga? En caso de no poseerla... pues aprovecha las navidades y cómprátela o disfruta de la saga Forza o de la divertida intensidad de Blur.

¿Xbox360, PS3 o Wii?

Es una pregunta difícil de responder y a la que debes con-

¿Qué consola me compro? Es un tema de gustos, mírate precios de packs, estudia a fondo su apuesta de control particular pero, sobre todo, su catálogo de juegos. No es el mejor momento para comprar una portátil... Marzo y su 3DS están ya muy cerca



testar tú, pero atendiendo a una serie de factores. ¿Move o Kinect? ésa es una de las claves a las que has de atender. Kinect aún está muy, muy verde, es cierto que la gente está sacando aplicaciones muy chulas pero el mercado al que va dirigido es casual. Comprarte una Xbox 360 por él es toda una apuesta ya que puede que Kinect Sports y Dance Central sean sus mejores referentes durante mucho tiempo; pero oye, si eso es lo que te va, Kinect te lo dará y muy bien dado. Move, por su parte, ha ido sobre seguro, siendo un WiiMotionPlus que funciona (mejor) y ya se han prometido compatibilidades con títulos mayores como Infamous 2; otro tema importante son las exclusividades ¿Killzone o Halo? ¿Alan Wake o Heavy Rain? La verdad es que hay poco de exclusivo en el horizonte de Microsoft, que parece que están centrando su campaña en Kinect en destacar por encima de Sony a golpe de conseguir DLC´s en exclusiva. Otro factor a tener en cuenta es el online, el de Xbox es más activo y su bazar está más nutrido de títulos, pero hay que pagar al mes mientras que en Sony se juega online gratis pero el Braid o el Castle Crashers han tardado mucho en llegar… por no hablar del Meat Boy.

Black Ops, Castlevania, GT 5,Ghost of Sparta, Fallout New Vegas o Epic Mickey son toda una tentación que incluir en tu carta a los reyes magos, pero no dejes pasar la oportunidad de llevarte a casa juegos algo más antiguos pero más baratos, hay muchas ofertas

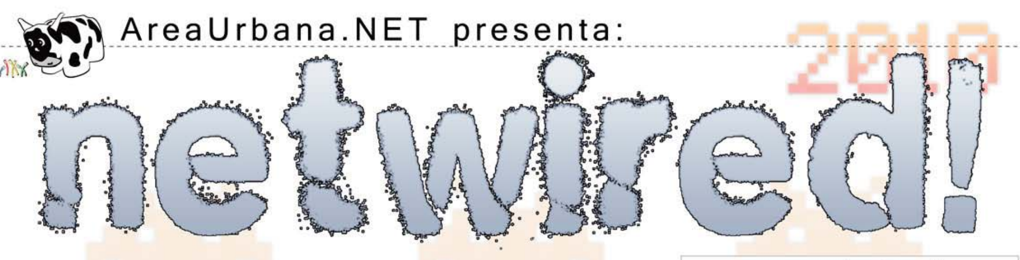
En cuanto a precios, los packs de PS3 rondan los 350 euros mientras que los de Xbox360, ahora que se ha rediseñado, andan por los 250, algo muy a tener en cuenta en sistemas que ofrecen calidades similares; y si ya tienes una, pues te compras una Wii y quedas como un señor.

Portátiles

Pero tú no quieres una Wii, tú estás pensando en comprarte una portátil ¿PSP o NDS? Pues te responderé que es un mal momento para gastarte los cuartos en cualquiera de los dos sistemas. 3DS y PSP2, sus sucesoras, ya están en boca de todos y, de hecho, la 3DS será una realidad en Marzo, con un precio que andará por los 250 euros. Si quieres una portátil, puedes hacer dos cosas: ahorrar dinero para la 3DS o cogerte un Iphone ¿Has visto los juegazos que están haciendo para el cacharro de Apple? Productos de tanta calidad que están subiendo mucho el listón de lo que se le supone a una portátil, si aún así, quieres una PSP o una NDS, de nuevo va por gustos; te insistiría en que esperaras, sino, PSP tiene muy buenos packs (hay que agotar existencias) mientras que NDS tiene algunos de los mejores juegos de esta generación… y su control no te hace sufrir en uno de cada tres juegos

TEXTO: ADRIÁN S.





22, 23 y 24 de Octubre

Plaza de Toros de La Flecha

ARROYO DE LA ENCOMIENDA

VALLADOLID

www.netwired.es

--- PARTY INFORMÁTICA ---

-- 300 PARTICIPANTES --

100 MB DE ONO

Precio: 25€

TORNEOS

- Counter Strike: Source
- Fifa 2010
- Super Street Fighter IV
- Trackmania
- Guitar Hero 5
- Quake III Arena
- Warcraft III

CONCURSOS

- Friki Sapiens
- Modding
- Fotografía
- Fast2D
- Retoque Fotográfico
- Hack-It
- Subtitulado/ Doblaje
- Y alguno más (Web)

ZONA EXTERNA

- Zona WI-FI
- VideoConsolas
- Stands

CONFERENCIAS

TALLERES

- Gastronomía
- Robótica
- Astronomía
- Videojuegos

Patrocinan:











Colaboran:

















TACENS



























Prensa:



Games Tribune se fue de Party

Informática, tecnología, videojuegos y sobre todo muy buen rollo, se dieron cita el fin de semana del 22 al 24 de Octubre en Arroyo de la Encomienda (Valladolid). Games Tribune estuvo allí apoyando el evento informático/lúdico mas importante de Valladolid

Por segundo año consecutivo se ha realizado en Arroyo de la encomienda Netwired, LAN_PARTY de referencia en la provincia de Valladolid. Organizada por la asociación Área Urbana y secundada por el ayuntamiento de Arroyo de la Encomienza, se han cumplido los objetivos marcados de mantener la audiencia del año pasado pero ampliando la participación del público en los diferentes eventos y torneos que se han disputado en Netwired. Han sido más de 200 personas las asistentes al evento, un número que puede parecer modesto pero que no lo es tanto, cuando se hace referencia a la participación en los torneos de videojuegos, en los que la media de inscritos ha alcanzado la treintena en todos ellos.

El torneo de Counter Strike Source se desarrolló bajo la sospecha de la instalación de Chetos por parte de algunos usuarios. Tampoco faltaron las quejas de algunos participantes que preferían que el torneo se disfrutase bajo la última versión de Counter Strike presente en Steam. Para gustos los colores, lo que está claro es que los organizadores propusieron la versión Source como torneo y fueron los propios asistentes los que con sus votos eligieron esta versión como la definitiva sobre la que se desarrollaría el torneo.

El torneo de FIFA 2010 demostró la tremenda igualdad presente entre la gran mayoría de los participantes. El campeonato se desarrolló a modo de torneo con rama de losers, los que disparó el número de partidos a disputar para ser campeón a la decena. Finalmente el usuario Serxio se impuso en la final del torneo, obteniendo el primer puesto en FIFA 2010. Todos los participantes del torneo de FIFA 2010 que lograron alcanzar la semifinal obtuvieron un regalo.

La competición de Super Street Fighter IV volvió a reunir a todos los locos por el juego de lucha de Capcom en el torneo. Usuarios que ya se conocían del torneo de Street Fighter IV celebrado el año pasado volvieron a



El stand de Games Tribune mostró los juegos mas novedosos. Los asistentes alucinaron con juegazos como Vanquish o el nuevo Castlevania



enfrentarse en un campeonato mucho más técnico y desigualado que la edición del 2009. Los jugadores más experimentados acabaron con las ilusiones de los mas novatos en las primeras rondas, realizando filtros de selección que continuarían hasta la final del torneo, donde se enfrentarían los dos mejores jugadores del campeonato,Nextmare, el subcampeón de Street Fighter IV el año pasado y Bermejo. Finalmente el redactor de Games Tribune Nightmare86lp, con alias en la Party Nextmare se impuso a su rival 3-1 y 3-2 haciéndose acreedor del primero puesto en el torneo de Super Street Fighter IV.

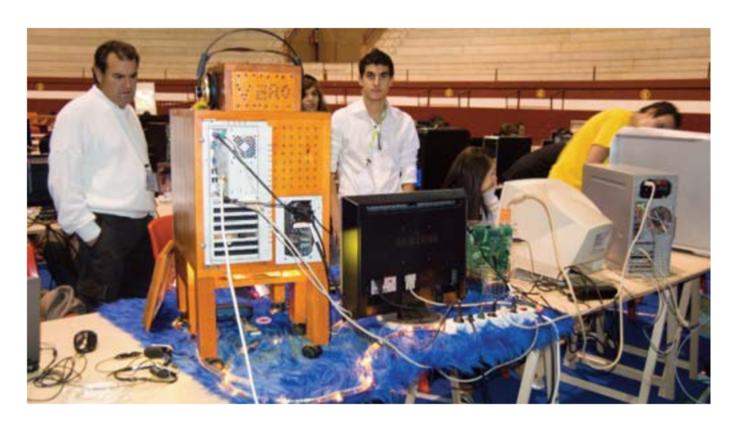
El campeonato cronometrado de Trackmania Nations proponía a los participantes obtener el mejor tiempo en una serie de tramos, correspondiendo cada tramo con una ronda del torneo, para así ir realizando eliminaciones hasta finalmente llegar a un enfrentamiento directo entre los ocho mejores, el cual decidiría el título.

El campeonato de Guitar Hero 5 demostró el tirón que tiene el juego entre el público femenino. La calidad a los mandos de la guitarra no se hizo esperar produciéndose empates a 99% de aciertos en dificultad difícil en las semifinales del torneo. La final del torneo se desarrolló en dificultad experto, rozando los competidores el 70% de aciertos. Todos los participantes del torneo de Guitar Hero 5 que llegaron a semifinales obtuvieron su premio.

El torneo de Quake III Arena, uno de los clásicos de las LAN_Party nacionales, fue ganado por uno de los participantes llegados directamente desde la organización de Euskal Encounter.

Finalmente el campeonato de Warcraft III se desarrolló entre la baja asistencia de competidores al torneo. Muchos de los usuarios apuntados al torneo fueron descalificados por no presentarse a su enfrentamiento clasificatorio. Lo que facilitó en exceso el trabajo a Jopas quien revalidó su corona de campeón obtenida el año pasado de un

Como no podía ser de otro modo, el Modding estuvo presente en Netwired! 2010. Algunos diseños eran realmente impactantes



modo rápido y fácil.

Dejando a un lado los torneos de videojuegos, en la party se pudo disfrutar de una conexión de red de 100MB suministrada por la empresa ONO, la cual produjo ciertos problemas durante el primer día del evento. Los jugadores pudieron compartir sus archivos con el resto de usuarios de la party, llegándose a compartir en algunos casos hasta 1,5 T de contenido en red.

Los concursos Friki sapiens, modding, fotografía, Fast2D, retoque fotográfico, Hack-it y Subtitulado y doblaje. No alcanzaron las cotas de participación que se esperaban desde la organización de la party, pero nos dejaron muy buenos momentos, entre los que se encuentra un cuestionario sonoro de series clásicas de la televisión, o un concurso de chistes frikis.

Las conferencias de Gastronomía, Robótica y Astronomía tuvieron una gran acogida. Los participantes de la party acudieron a las diferentes salas de reuniones para disfrutar de los contenidos preparados en las conferencias. El concurso de pinchos fue uno de los mas multitudinarios ya que fue aprovechado por los participantes para ir abriendo boca a la par que aprendían a realizar pichos de elaboración simple.

El ambiente presente en la party fue realmente agradable. Los participantes pudieron intercambiar impresiones, con expertos en cada una de las áreas tecnológicas

En la parte exterior de la party los protagonistas principales fueron los videojuegos, los diferentes puestos con videojuegos actuales hicieron las delicias de todos los jugadores que acudieron a la party. También en la zona externa se encontraba el stand de Games Tribune, en el cual se encontraba quien suscribe estas páginas. En dicho stand los participantes pudieron probar Vanquish al tiempo que era analizado por la redacción de Games Tribune. Del mismo modo se pudo disfrutar de los videojuegos FIFA 2011, Castlevania Lords of Shadows o Ninety Nine Nights 2 entre otros.

Finalmente desear lo mejor a los organizadores de la party, la asociación Area Urbana, para que podamos seguir disfrutado de este evento de ámbito lúdico tecnológico durante muchos años más. También queremos animaros a que, en la medida de lo posible, intentéis acudir en futuras ediciones de Netwired, seguro que disfrutareis de un fin de semana completo y divertido con las diferentes actividades, torneos y conferencias presentes en la party.

Nos vemos en Netwired! 2011.

TEXTO: R. GARCÍA





GTM Opina...

Y la crisis llegó al videojuego



Gonzalo Mauleón de Izco
Coordinador de Games Tribune

Con la vista puesta en las Navidades, las compañías buscan posicionarse de cara a la época donde sin lugar a dudas, deben dar el do de pecho. Tradicionalmente el último trimestre del año ha sido la fecha inequívoca de la puesta en escena de los pesos pesados. Donde todas sacan sin ningún miramiento todo su arsenal con la sana intención de acabar llevándose el trozo mas grande de pastel que cada vez, por estas fechas, se reparte.

Pero paradójicamente este año los teóricos pesos pesados lo son menos. Al cierre de esta edición, y con casi todos los llamados a batirse el cobre en las próximas semanas en la palestra, el combate está siendo de lo más light que se recuerda en años. Pocos son los que por derecho propio se han ganado un sitio en nuestra cesta navideña. Y demasiados los que haciendo por bandera el lema de a falta de pan, buenas son tortas, los que acaben por colarse en nuestra colección.

Los recortes presupuestarios, las cancelaciones, la reducción de personal y las largos e inasumibles periodos de desarrollo están comenzando a pasar factura. Pero lo peor, es que no hay visos a corto/medio plazo de mejora. Ahora, que es cuando la actual generación debe mostrar su madurez, es cuando a la silla le esta fallando su cuarta pata. 2008 tuvo una clausura brutal: FallOut 3, Dead Space, Gears of War 2, Mirror's Edge, Resistance 2. Algunos de ellos, sobre todo la terna inicial, siguen siendo a dia de hoy de lo mejor que se puede encontrar en sus respectivos géneros dentro del catálogo de cada consola. Más modesto fue el 2009. Sin embargo alli estaba Batman Arkham Asylum, Forza 3, Borderlands o Left 4 Dead 2.

Sin embargo este fin de año no está respondiendo a las expectativas. Y sigue la linea de mediocridad con el que iniciamos el curso. Las presumibles secuelas de calidad no han sido tales (Bioshock 2) o no han llegado a satisfacer ni siquiera a los amantes de la saga (God of War III, Fable III, Crackdown 2 o Lost Planet 2). Sólo muy honrosas excepciones, han cumplido el expediente, como Mass Effect 2, FallOut New Vegas, Ghost of Sparta o Mario Galaxy 2. Otros sólo confirmaron lo que se le presuponía, tanto para lo bueno como para lo malo, como Red Dead Redemption o Alan Wake. Apenas un Sleeper, en forma de Darksiders que sea digno de mención. Y batacazos, como Final Fantasy XIII, Mafia II o el hasta ahora injustificado (por lo ya visto) periodo de desarrollo empleado en Gran Turismo 5.

¿Nos hemos vuelto muy exigentes? ¿Acaso el hype se ha vuelto ahora más nocivo que hace dos años? ¿O no será que simplemente la calidad ha caido? Estamos hartos de leer y oir como los estudios y las licencias pasan de unas a otras manos. Como los estudios son absorbidos y luego desmembrados sin piedad hasta perder su propia identidad. O como sistemáticamente no hacemos más que recurrir a fórmulas que una vez fueron exitosas, pero que ya, de tanto verlas en 80 clones del mismo producto, acaban por mostrar las carencias que quieren paliar. ¡Ésto es crisis!





Crónica:

XVI Salón del Manga de Barcelona

Como cada mes de octubre, en la localidad catalana de L'Hospitalet del Llobregat tuvo lugar una de las mayores citas para los amantes del cómic y la cultura japonesa en nuestro país. Con 16 ediciones a sus espaldas, en ficomic (organizadora del evento) supieron cómo llevarse el gato al agua. Y pese que el evento fue algo más flojo que años anteriores, demostraron que saben sorprender al asistente año tras año.

Se trata de una feria cuyo éxito viene dado por su mismo nombre y cuyo recinto es bien sabido que se quedó pequeño hace años. Y eso se traduce en molestitas para el asistente. Por un lado, la necesidad de coger un autobús para desplazarse entre la zona de stands y exposiciones, escenario y sala de proyecciones puede hacer plantearse el quedarse en el área principal a más de uno. Por otro lado, las incómodas colas de dos horas volvieron a repetirse. Son problemas que se repiten año tras año y que va siendo hora que la organización de con la clave para solventar.

El espacio de videojuegos volvió a estar monopolizado por Microsoft, quien puso a disposición de los asistentes varias máquinas con kinect

Pero valió la pena toda molestia (o casi). Además de los ya tradicionales stands de tiendas, cuyo foco se ha perdido totalmente desde mi punto de vista, vendiendo lo mismo y más caro de lo habitual, la organización supo cómo crear un valor añadido para el aficionado sin limitarse al mero consumismo. Muestra de ello fueron los talleres de escultura, dibujo y origami, las ya tradicionales ginkanas, o la posibilidad de disfrutar de juegos de mesa tradicionales japoneses. No olvidemos tampoco los espacios de firmas.

La zona de videojuegos volvió a estar monopolizada por Microsoft. En una de las salas más grandes del recinto, los asistentes pudieron probar las últimas novedades para Xbox, con especial protagonismo de Kinect. Fue una oportunidad para jugar con el periférico antes de su lanza-

Como cada año, el éxito de la feria estaba asegurado. Durante la decimosexta edición se acercaron al recinto 65.000 asistentes. Un 10% más que el año pasado.

miento al mercado. Dentro también de nuestro sector tuvimos el placer de asistir a la presentación de Fable III de la mano del mismísimo Peter Molyneu.

Pasando a las exposiciones, este año eran algo más flojas. La más completa fue la dedicada al género del terror japonés, donde nos pudimos documentar sobre algunos de los films y cómics más exitosos de ayer y de hoy. Con una puesta en escena bastante más simple encontramos también una exposición sobre la autora Kayano y otra organizada por la editorial Glénat y dedicada a su nueva línea de cómics manga no japoneses.

Por su parte, dentro del polideportivo donde se albergaba el escenario se celebró el ya tradicional concurso de cosplay, cuyos ganadores (Nicolás Cabrerito y Maria Pére) ganaron un viaje a Japón. También se realizaron conciertos durante todo el fin de semana, pero con un cartel de artistas muy inferior al que podemos ver por ejemplo en la expo japan de nuestro país vecino, Francia.

El balance del evento fue como siempre satisfactorio. Y fruto de ello son los 65.000 asistentes que se acercaron este año, muchos de ellos repitiendo año tras año. Recuerda hacer un sitio en tu agenda para el año que viene.

TEXTO: JOSE LUIS PARREÑO



Una acción, muchas voces...



Latinoamérica ha sido históricamente un territorio maltratado por todas y cada una de las compañías y fabricantes de hardware. En este breve espacio vamos a echar un vistazo a la importantísima labor de las distribuidoras en esta tierra

Uno

El sujeto, designado por un poder divino –o meramente lúdico- decide volcar su economía –muchas veces, si sos un pobre tipo como yo, de guerrilla- al consumo del tan preciado ocio. En Argentina, por caso, y es que lo inmiscuido me da cierta autoridad, 7 de cada 10 adolescentes juegan a los videojuegos. Esta industria generó en los últimos años más ingresos que la del cine y de la música. Tamaño dato no es de extrañar, sobre todo teniendo en cuenta la oportunidad que da jugar games cada vez más complejos y parecidos, claro que sí, a películas (e incluso con extraordinarias bandas sonoras). La combinación parece ideal. La respuesta es la óptima. Y el público crece, se hace masa, es rebaño. Y quiere más.

Dos

Allí, donde todo parece florecer, hay emprendimientos particulares que valen la pena destacar. Atrevidas decisiones en contextos rasposos (sí, en Sudamérica se juega, como vimos en el punto anterior, notablemente a los video games... ¿pero cuántos gamers compran originales?). En esa cruzada por colaborar en la salvación de la industria y de esa cadena de producción tan prolífica, que tantos puestos de trabajo genera cada año, pongo el foco en quien lo merece, apunto la luz a quien lo intenta y persevera. Tal es el caso de Synergex Argentina.

“¿Quiénes son estos?” se preguntarán los ‘usuarios tipo’. Pues bien, ellos son los responsables de distribuir en toda la región (México, Colombia, Chile, Brasil y mismo, obvio, en la Argentina) aquellos videojuegos que tanto ponderamos. Paso lista rápidamente: GTA IV, BioShock 2, Street Fighter 4, Lineage II, World of Warcraft, Pro Evolution Soccer, Resident Evil 4, etcétera. Este emprendimiento respalda, con estratégicas campañas de venta y marketing, el desarrollo del mercado. Eso significa: inversión directa de los publishers en la región. Una valiosa inyección económica a nuestro continente.

Este emprendimiento respalda, con estratégicas campañas de venta y marketing, el desarrollo del mercado. Una fuerte inyección económica para Sudamérica

¿Cómo no confiar, desde el periodismo especializado, en estas marcas que cuidan y prolo-



gan la cultura videojugabilística? Amigos del mundo: compren originales. Bajo esa pauta, la regla se simplifica: más demanda, más ofertas, más democratización de los games. El ciclo se cumple y todos salimos hechos.

Para darle una perspectiva en primera persona al asunto, me interesaría en algún momento, incluso, invitar a alguno de los responsables de Synergex para charlar sobre esta problemática en América Latina. El "cómo" visto desde las entrañas.

Quedan invitados para el próximo número. Mientras tanto, queridos usuarios, pueden ingresar a www.synergex.com.ar y ver todo el material disponible. Lo lindo de esto es que cada gasto significa una inversión. Okay, nerdo-inversión, pero inversión al fin.

Tres

De la misma manera en que dignifico rotundamente la presencia de Synergex en el universo, sería maravilloso dar cuenta de todos las empresas con características similares en Latinoamérica. Estas páginas, cada uno de estos bytes, están a su disposición... usuarios, developers, publishers, periodistas... Los joystickeros del mundo queremos conocer qué hay detrás de los desarrolladores, distribuidores e involucrados varios y convertir con ello, en la medida posible, este lugar en una gran usina de cultura gamer. Para eso, por supuesto, levanten la mano de a uno. Serán debidamente escuchados...

HERNÁN PANESSI
CORRESPONSAL GTM SUDAMÉRICA (BBAA)
twitter.com/hernanpanessi

Este mismo mes vimos como las compañías quieren fomentar el desarrollo y consumo de Latinoamérica, consolidándose de esta manera como el cuarto mercado tras Japón, Estados Unidos y Europa. El tiempo dirá si estas palabras no caen en saco roto y comenzamos a recuperar de una vez por todas el respeto perdido hace ya mucho tiempo al otro lado del charco. ***G.M***





Compras navideñas en Blade FM

Os presentamos la nueva incorporación a la revista Games Tribune. A partir de este mes, el equipo de la web y del podcast de Blade FM nos traerán un artículo en exclusiva con su particular manera de ver los videojuegos

Marc Pla

Bueno muchachos, se ve que nos han dejado un hueco en la revista Games Tribune para escribir un poco sobre videojuegos, así que os he reunido para hablar del asunto. Creo que, como estamos cerca de navidad, podríamos hablar de los juegos que más ganas tenemos de coger en estas fiestas. Algo así como una pequeña guía de las mejores opciones que hay, pero un poco adaptada a nuestros gustos. A fin de cuentas, esto escribimos nosotros, ¿no?

Ruru Rock

Mientras todo el mundo está como loco con Black Ops, yo recomendaré otro título que no se queda corto en el arte de la guerra: Bad Company 2. Este juego nos trae el conflicto bélico moderno a gran escala en escenarios kilométricos y completamente destruibles. Todo ello realizado con una calidad técnica impecable y, por si fuera poco, al reducido precio de 40 euros en consola y 20 euros en PC.

Pero no acaba ahí la cosa, ya que por 15 euros más podremos descargarnos Bad Company 2: Vietnam, un currado DLC que incluye escenarios, vehículos y armas nuevas para enriquecer aún más la experiencia multijugador. En definitiva, un juegazo que con todo nos sale más barato que el último Call of Duty.

Dani, ¿tu qué juego vas a pillar estas navidades?

Dani Meralho

¿Hace falta que lo diga? Gran Turismo 5, sin duda alguna. Con todo lo que llevamos escuchando sobre él desde que el proyecto comenzó a tomar forma, creo que no voy a ser el único que se pellizque cuando lo tenga en mis manos. Ya disfruté de lo lindo con la última versión de Ps2, a la que todavía de vez en cuando le pego un buen repaso cuando el tiempo me lo permite. En GT5 todo será más bonito, con más carreras y más opciones para trastear en

uno de los mejores simuladores de conducción que existen.

Eso en Playstation 3. En Pc y como buen jugador de compatibles que soy, recomiendo encarecidamente Left 4 Dead 2 o Starcraft 2, FPS y estrategia respectivamente. Adrenalina en el primero y rapidez de cálculo en el segundo. Dos títulos que arrastran masas en el campo que le toca. Además, el primero está casi regalado en Steam...

Paso turno. A ver qué nos cuenta Extremo...

Extremo

Personalmente yo apostaré por algo fresco y novedoso. Sí, me estoy refiriendo a Kinect, y más concretamente a dos de sus juegos. Por un lado, tengo un hype importante con respecto a Dance Central, que será el sustituto en casa del ya muy manido "Lips". Tengo ganas de probar la nueva revolución de Harmonix y de paso echarme unos bailoteos en compañía de familia y amigos, que dicho sea de paso, no hay momento mas propicio que unas Navidades para ello.

Por otro lado y con ayuda de mi hijo de 4 añitos, me adentraré en el fabuloso mundo de los cuidadores de mascotas con Kinectimals. En su día ya me gustó Viva Piñata y pienso que ahora Kinectimals es el juego ideal de estas fiestas para todos aquellos que tengáis un churumbel. Podréis pasar un rato con vuestros hijos y a la vez ellos se lo pasarán divinamente.

Kickman, ¿tú que le vas a pedir a los reyes?

Kickman

¿Quién quiere ir adelante en el tiempo cuando podemos ir hacia atrás? En Diciembre aparece el primer episodio de Back to the Future de la mano de Telltale, gente que ha devuelto la vida a las gloriosas aventuras gráficas. Para los peceros es una apuesta interesante, ya que muy seguramente no lo veamos en formato físico para PC, tal y como ya sucedió con la segunda temporada de Sam & Max.

Por otra parte, hablando del pasado, hay que decir que vuelve uno de los clásicos de Nintendo con un plataformas que promete mucho. Hablo de DK y su nuevo juego para Wii, Donkey Kong Country Returns. Confío plenamente en el buen saber hacer de Retro Studios después de su gran trabajo con la saga Metroid. Además, lo que ya se ha visto de él augura gran diversión.

Hay tantas opciones que es difícil quedarse con sólo un juego para estas navidades. Black Ops es una gran opción para PS3 y Xbox 360.

Raúl Tinoco

Dejadme que yo recomiende imprescindibles, títulos que, aunque no son rabiosa actualidad, creo que deben ser disfrutados.

En PS3 creo que God of War 3 y Heavy Rain son grandes juegos que todo poseedor de la consola de sobremesa de Sony debería probar. En Xbox 360 hay grandes apuestas como Halo: Reach y Alan Wake. Del último me encantan la trama y los escenarios que tiene. Finalmente voy a hablar de Wii, para la cual no podéis dejar pasar New Super Mario Bros, sobretodo si os gusta el Mario clásico de toda la vida. Es bastante divertido, sobretodo jugando cuatro personas simultáneamente. Suele ser un caos, pero un caos muy entretenido.

Sólo quedas tú, Marc.

Marc Pla

Bueno... hay tantas opciones que es difícil quedarse con sólo un juego para estas navidades. Entiendo que el presupuesto de todos es limitado, así que por mi parte yo voy a decir juegos que sean muy rejugables. Black Ops es una gran opción para PS3 y xbox 360, dado que tiene una estupenda campaña acompañada de un multiplayer online muy adictivo y completo. Sin embargo, no lo voy a recomendar por ahora en PC, ya que he oído que tiene serios problemas de lag. Aunque estoy convencido de que lo solucionarán, el jugador de PC tiene también otras opciones, como por ejemplo Fallout: New Vegas, un RPG con un mundo muy grande y abierto con infinidad de cosas por hacer en él.

En Wii tenemos otro FPS muy bueno de iguales características, pero protagonizado por James Bond: os hablo de Goldeneye 007, el remake del juego de Nintendo 64 que augura de nuevo grandes diversiones jugando a pantalla partida.

No me quiero olvidar de las portátiles, donde la última entrega de Layton (el profesor Layton y el Futuro Perdido) os hará disfrutar de un gran cierre de la historia empezada en la Villa Misteriosa y de muchos rompecabezas en Nintendo DS. En cuanto a PSP, nuevas entregas de Kingdom Hearts (Kingdom Hearts: Birth By Sleep) y God of War (God of War: Ghost of Sparta) para la portátil no defraudarán a los fans de ambas sagas.

GTM Awa

un año más, GTM se viste de gala para premiar a los mejores del 2010

y una vez más recurrimos a la inestimable sabiduría de nuestros lectores para tal tarea

estad atentos al blog. pronto desvelaremos los premios que podéis llevaros este año solo por participar en las votaciones

MÁS INFORMACIÓN SOBRE LA

WWW.GAMEST

rds 2010

CATEGORÍAS:

10 GTM Awards de oro.

entregados como reconocimiento a:

- -Mejor juego PC
- -Mejor juego PS3
- -Mejor juego 360
- -Mejor juego Wii
- -Mejor juego NDS



- -Mejor juego PSP
- -Mejor juego de acción
- -Mejor juego de Rol/Aventura
- -Mejor juego deportivo
- -Mayor sorpresa del año

1 GTM Award de Diamante

entregado al ganador absoluto:

-MEJOR JUEGO DEL AÑO



S BASES Y CATEGORÍAS EN:

RIBUNE.COM



Homefront

¿Y si Corea del Norte invade Estados Unidos?

Homefront es la nueva apuesta de THQ en el género de los FPS. Kaos Studios es el encargado de crear un título a la altura de los más grandes del género poniendo especial atención uno de los elementos más importantes: el argumento

La trama se desarrolla en el año 2027, una época negra para el mundo en general y en especial para Estados Unidos, que se ve en una situación desconocida para ellos. La caída de la economía, el abandono de sus aliados, las guerras en Oriente Medio, Arabia Saudí e Irán provocan el consiguiente desabastecimiento de petróleo haciendo que la tierra de las oportunidades se hunda en la miseria. A todo esto se le suma la llegada al poder en Corea del Norte de Kim Jong Un, tercer hijo de Kim Jong Il, que lleva a cabo un proceso de unificación con Corea del Sur. Unos años después, en el 2018, esta nueva potencia inicia una guerra contra Japón que termina con la unión de éste a la nueva Corea unificada. Una vez tienen el poder económico y militar deseado y gracias a una serie de ataques acompañados por impulsos electromagnéticos, logra invadir Estados Unidos.

La única solución está en manos de un pequeño grupo de personas que todavía no ha sido capturado y que se resiste a ver como sus familiares y amigos son torturados y ejecutados.

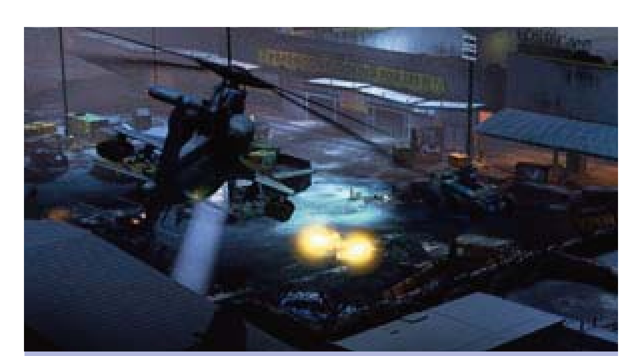
Su estudio ha reconocido estar inspirado en la saga Half-Life para el desarrollo de la trama, mientras que se basa en otras como Call of Duty para ofrecer una trama de duración similar y lineal. Otras de las características anunciadas es el apuntado semiautomático y la vida auto recuperable.

El título se mueve bajo el conocido motor gráfico Unreal Engine 3, que ha sufrido modificaciones y añadidos como el Drama Engine, un recurso ideado por Kaos Studios para que el jugador sea el centro de la acción.

Lo que hace este sistema es asegurarse de que siempre que haya escenas importantes éstas ocurran ante el jugador, aunque estemos mirando hacia otro lado.

En cuanto al modo multijugador, contará con su propia historia, que se desarrollará en la costa Este de Estados Unidos. En las partidas se enfrentarán un máximo de 32 jugadores divididos en dos equipos. Los jugadores podrán elegir clases como sigilo o francotirador y tendrán la posibilidad de controlar vehículos y utilizar dispositivos futuristas. Durante las partidas obtendremos Battle Points por cada enemigo que eliminamos y por cada compañero al que ayudemos y que podremos canjear por diversos extras.

El Drama Engine conseguirá que el jugador no se pierda una sola secuencia de acción



Tanto en la campaña como en el modo multijugador podremos contralarl vehículos, como los helicópteros teledirigidos armados con misiles

Valoración:

THQ deja en manos de Kaos Studios la responsabilidad de crear un producto de calidad que plante cara a los más grandes del género. Su idea es ofrecer una trama bien desarrollada y que involucre al jugador. Para ello utiliza el Drama Engine, un sistema que centrará toda la atención en el jugador para que éste no se pierda nada.

Además de un modo campaña, Homefront contará con un modo multijugador para hasta 32 jugadores en escenarios abiertos, con la posibilidad de controlar vehículos y de desbloquear nuevos elementos.

Homefront estará disponible el próximo 11 de marzo de 2011.

TEXTO: ISMAEL ORDÁS

Dead Space 2

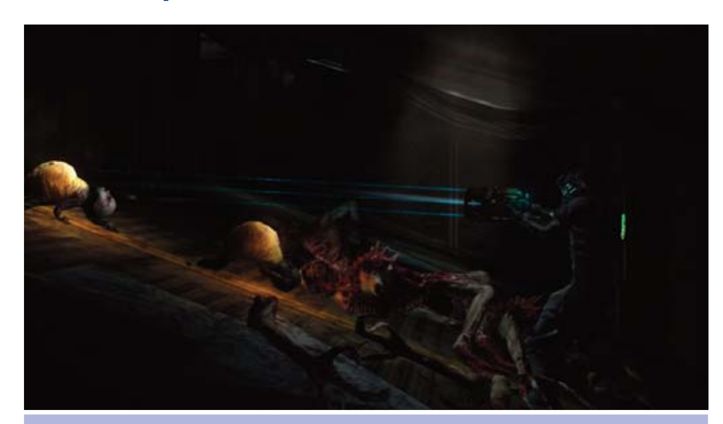
Un survival con pedigrí

Hace dos años sorprendió a propios y extraños una nueva licencia que acabó por consagrarse como el mejor survival del último lustro. Isaac Clarke vuelve en enero con una de las secuelas más esperadas de los últimos meses

Con un mimo excesivo, y revelando casi con cuentagotas todo lo que ha acontecido al desarrollo de esta secuela. De esta manera ha llevado Visceral Games su trabajo en los últimos 24 meses. Se ha mostrado lo justo y necesario para poder hacernos una vaga idea de lo que presumiblemente nos espera en el primer mes del 2011.

Tan sólo hemos tenido oportunidad de verlo en funcionamiento en dos ocasiones. Y ámbas nos han sabido a poco. Muy poco.

Dead Space 2 quiere seguir la



Los enemigos vuelven hormonados. Serán mucho más variados y sobre todo, más grandes. Moverse por la colonia no va ser tarea fácil

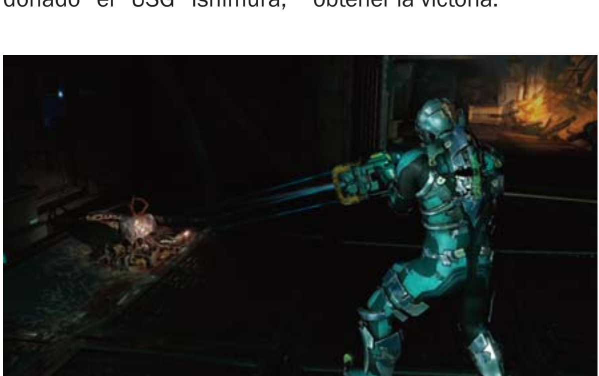
máxima del más y mejor. Esto se simplifica en que vamos a contar con un entorno mayor, mayor detalle gráfico, más acción y sobre todo, una mayor variedad de enemigos. Esperemos que las promesas y lo mostrado no quede en agua de borrajas.

Aunque vuelve a repetir planteamiento en forma de shooter, el propósito de los creadores vuelve a ser el lograr crear una atmósfera contínua de tensión gracias a la excelente labor de ambientación que ya exhibieron con la primera entrega. Aunque en boca de los propios desarrolladores, esta vez el juego contará con una mayor dosis de acción. Desde aquí confiamos en el buen hacer del grupo, y que esas dosis no acaben por romper el excelente equilibrio entre investigación y momentos de combate que supuso la primera parte.

Una de las novedades más significativas a las que haremos frente es el cambio de ubicación. Una vez abandonado el USG Ishimura, Isaac es destinado a una colonia ubicada en Titán, la luna de Saturno. Una vez allí la desgracia vuelve a encontrarse con nosotros. Los necromorfos vuelven. Y lo hacen en sus variantes más terroríficas.

Pero esta no será la única. Esta secuela contará con un nuevo elenco de armas, puzzles más complejos y deja de lado la linealidad con la que basaron su primera parte. En esta ocasión no nos dedicaremos a seguir la línea marcada en el suelo, sino que habrá más de un camino que recorrer para llegar al mismo punto.

A todo ello hay que mencionar que Dead Space 2 contará con modo multijugador. Y que este vendrá en forma cooperativa y competitiva. Aunque no será la dentro de la historia principal. En dichos modos nuestros objetivos pasan a ser los tradicionales de otras franquicias, pero adaptado a las peculiaridades del juego. Desmembrar al rival va a ser una de las mayores prioridades para obtener la victoria.



Basado en una excelente ambientación, esta vez contendrá muchos más elementos enfocados al género de la acción



Valoración:

Dead Space supuso un golpe fresco dentro de un género que agonizaba por momentos. El género de los survival ha perdido protagonismo en esta generación, hasta el punto de que es realmente complicado encontrar más de tres o cuatro que realmente merezcan la pena.

Hoy por hoy, la franquicia de Visceral Games se ha convertido por derecho propio en la punta de lanza del género. Y lo ha hecho con una sola entrega que ralló la perfección. A nada que las innovaciones introducidas no entorpezcan la experiencia jugable, Dead Space 2 es un valor seguro para comenzar fuerte el año entrante.

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

Golden Sun: Dark Dawn

Un nuevo comienzo

Treinta años después de nuestra última aventura, las cosas no están tan bien como esperábamos. El mundo está perdiendo el control y los vórtices de energía amenazan a nuestra civilización. Es hora de volver a la acción

Pocas veces un juego es aclamado por público y crítica, consigue buenas ventas y aún así no se ve una continuación inmediata en el horizonte.

Casi ocho años separan este Golden Sun: Oscuro amanecer de Golden Sun: La edad perdida. Probablemente sea porque hace tanto tiempo que lo esperamos, el público en general no está siendo muy crítico con el juego. Sabemos que no nos va a sorprender, sino que seguirá el mismo camino que las dos anteriores entregas, pero eso es lo que buscamos. Eso es lo que las hizo grandes.

No se sabe si como apuesta arriesgada o por puro inmovilismo, se mantiene la misma estructura de combates. Las batallas son aleatorias y por turnos. Un punto negativo para mucha gente a día de hoy, donde el tiempo escasea como para perderlo en combates que uno no quiere hacer. Eso sí, la personalización de nuestros héroes parece ser tan abierta y completa como la que se vio en geniales títulos como Grandia de psx.

Combinando Djinns

A lo largo de la aventura, como si de pokemons se tratase, podremos reclutar para nuestro equipo a un total de 80 Djinns. Estos seres actúan como las clásicas invocaciones en final fantasy, pero también son nuestra forma de subir de nivel. Cuando asociamos un Djinn a un personaje, este mejorará sus atributos en función de las características del bichejo y aprenderá algunos hechizos.

Además, como podemos equipar un total de 9 Djinns por personaje, se abre la posibilidad de conseguir hechizos únicos por la combinación de habilidades

(por ejemplo: si equipamos a un Djinn que nos enseñe el hechizo fuego y a otro que nos enseñe el hechizo viento, al juntarlos podríamos aprender el hechizo rayo)

Puzles y habilidades

Como es habitual en este tipo de RPGs, nos tendremos que enfrentar a distintas mazmorras que nos sellan el paso mediante diversos puzles. Para superarlos en esta ocasión contaremos con la ayuda de la pantalla táctil y las habilidades que nos presentan los Djinns. Así, por ejemplo, podremos empujar objetos si equipamos a Djinns de viento, o quemar obstáculos con los de fuego.

Esta idea es muy interesante, ya que combinar este tipo de habilidades con la pantalla táctil de la Nintendo DS podría llegar a dar como resultado puzles al más puro estilo Zelda. Sin embargo, por lo que hemos podido ver y probar hasta el momento, las mecánicas son demasiado simples.

En definitiva, este juego parece estar hecho más para los fans de la franquicia que pare los recién llegados . Habrá que ver si el título tiene suficiente valor (o la nostalgia es suficientemente poderosa) como para hacernos olvidar diseños conceptuales arcaicos.







Valoración:

Golden Sun: Oscuro Amanecer supone un nuevo comienzo para la saga, en DS. Aunque la historia permite la entrada de aquellos que no han jugado a los títulos anteriores, la propia estructura del juego está hecha pensando en sus fans más acérrimos.

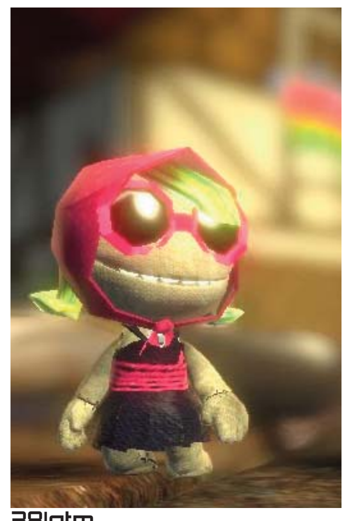
No nos cabe duda de que esta nueva entrega resultará ser un juego divertido y una más que digna continuación, capaz de satisfacer las expectativas de aquellos que esperábamos con ganas este tercer título. La duda es si tendrá calidad suficiente como para no necesitar tirar de ese carisma heredado.

TEXTO: A. GONZÁLEZ

Little Big Planet 2

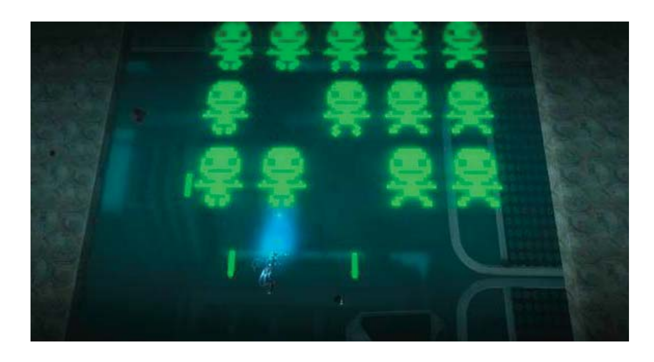
Mucho más que un juego de plataformas

Media Molecule nos trae una segunda parte que posiblemente nadie creyera necesaria, pero que llega con una serie de mejoras que la hacen bastante interesante y premian a los compradores de la primera



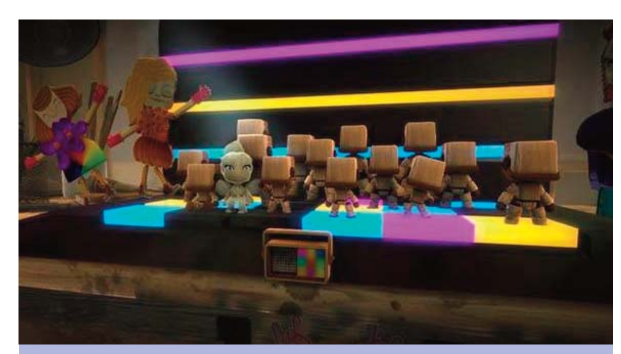
Ofrecer un manejo algo más accesible y potenciar el aspecto social de Little Big Planet. Según parece, esas son las intenciones de los multipremiados autores, que aseguran haber tomado buena nota de las sugerencias de los jugadores de todas las edades. Y no se trata de una decisión tomada al azar, pues los niveles creados por usuarios se acercan inexorablemente a los 3 millones.

Alex Evans, director técnico de Media Molecule, afirma que Little Big Planet 2 dará el salto del “juego de plataformas” a la “plataforma para jugar”. Y hace especial hincapié en este mensaje, al valorar la enorme implicación de los fans con un juego que ya se considera toda una marca (lo que marketing viral se suele llamar “engagement”, compromiso). No sólo vamos a encontrarnos un juego repleto de pequeños juegos que van desde el baile a las carreras, sino que cada jugador tendrá su perfil online en la nueva web de LBP2, donde cualquier usuario (desde cualquier navegador) podrá ver nuestras creaciones, y agregarlas para que estén listas para usar la









La intención de los creadores es pasar de un "juego de plataformas" a una "plataforma social para jugar". ¿Muy ambiciosos? ¡Ya veremos!

próxima vez que arranquen el juego. Evans lo explica de forma sencilla: "si te has pasado el fin de semana diseñando un nivel, te mereces poder darla toda la difusión que quieras de forma sencilla".

La caja de juguetes en LBP2 también incluirá curiosas novedades, como una serie de herramientas que nos permitirán movernos por el juego de formas nuevas y provocar situaciones que nos arranquen unas risas.

Los personajes no jugables también han sufrido sus mejoras. Aunque se hayan convertido en emblemáticos, sus creadores los veían como meras marionetas, limitadas en sus acciones. Ahora, podemos crear un "Sackbot", que evidentemente es un robot Sackboy programable, al que podemos asignar comportamientos y accesorios.

Aún manteniendo intacta su esencia, LBP2 llega cargado de novedades. Seguro que, además, te gustará saber que incluirá niveles compatibles con Move... ¿verdad que suena bien?

Valoración:

Innovador, tierno y muy exitoso. Son los tres adjetivos que seguramente definen mejor al primer Little Big Planet. Y aunque etaríamos mintiendo si dijéramos que esperábamos una secuela, ésta parece conservar todo lo bueno del original y añadir nuevas e interesantes características, como el soporte para Move. Además, los de Media Molecule promete que todos esos niveles creados por usuarios serán totalmente compatibles con Little Big Planet 2. ¡Ahora sólo queda esperar a mediados de enero para comprobarlo!

TEXTO: CARLOS OLIVEROS

L.A. Noire

Cole Phelps, detective de Los Ángeles



Violento y oscuro. Así se presenta el último trabajo de Team Bondi y Rockstar, un thriller policíaco que nos llevará a investigar los casos más turbios de la ciudad de Los Ángeles en los años 40. El cine negro está de vuelta

Es el año 1947, la ciudad de Los Ángeles vive un gran momento económico y Hollywood se encuentra en plena edad de oro, pero la realidad de las calles es bien distinta. La ciudad vive una escalada de violencia, los asesinatos están a la orden del día y una nube de corrupción envuelve a la clase alta de la sociedad. Nosotros somos Cole Phelps, un veterano de guerra convertido en detective del Departamento de Policía de Los Ángeles que lucha para acabar con la lacra de las calles.

Esta es la premisa de L.A. Noire, un título desarrollado por Team Bondi y del que Rockstar ha desvelado muy poca información hasta la publicación del primer tráiler, que, por cierto,ha sido realizado íntegramente con escenas in-game.

Pese a que Rockstar nos tiene acostumbrados a títulos con estructura sandbox que dan total libertad al jugador, con L.A. Noire será diferente. Para empezar hay que tener en cuenta que no estamos ante un Grand Theft Auto donde la acción ocupa la mayor parte del juego, estamos ante un thriller policíaco en el que la investigación se lleva casi todo el protagonismo y donde pulsar el gatillo es secundario.

La mecánica de juego hará que nos movamos entre la comisaria y la escena del crimen, donde deberemos buscar las primeras pistas para después comenzar con la investigación, la cual nos llevará a diferentes puntos de la ciudad.

El juego se divide en diferentes casos, todos ellos basados en hechos reales, así como algunos de los personajes del mismo, como Guy McAfee, uno de los mayores enemigos de la policía en



La investigación es el principal elemento, pero siempre habrá momentos para la acción

aquella época. Encontrar al culpable de los crímenes nos ayudará a ascender en el cuerpo.

L.A. Noire hace uso de la tecnología MotionScan para representar las expresiones faciales de los personajes. Esta nueva herramienta, utilizada con actores reales, ofrecerá aún más realismo e influirá en la jugabilidad, pues a la hora de los interrogatorios deberemos tener en cuenta sus gestos para creer o no su testimonio, aparte de las datos obtenidos de nuestra investigación. Algunos de los actores que colaboran con su voz son Aaron Stanton (Mad Men), que interpreta a Cole Phelps, y John Noble (Fringe), ambos bajo el mando de Michael Uppendahl (Mad Men).

La tecnología MotionScan nos obligará a prestar especial atención a los gestos de los sospechosos durante las sesiones de interrogatorio

Valoración:

Su propuesta y diseño, acompañados por un guión que ronda las 20.000 páginas y una jugabilidad basada en la saga Grand Theft Auto le convierten en uno de los títulos más deseados, gracias en su mayor parte al tráiler mostrado recientemente.

La tecnología MotionScan promete otorgar mayor realismo a las expresiones de los personajes, de forma que afecte directamente a nuestras decisiones a la hora de interrogar a los sospechosos.

L.A. Noire llegará a PlayStation 3 y Xbox 360 en primavera de 2011.

TEXTO: ISMAEL ORDÁS

Kingdom Hearts: RE coded

Sora deja paso a Data Sora

Planteado como un rehecho de KH: coded, título para móviles, DS acoge la nueva aventura de la franquicia, que arranca tras los hechos ocurridos en la segunda entrega. Los fans se han hecho oír y Nomura trae el título a territorio PAL



Pepito Grillo encuentra unas palabras en su diario de aventuras, creado a nuestro lado durante nuestras aventuras, que no recuerda haber escrito él: "Su dolor será reparado cuando vengas para terminarlo". Preocupado, se lo comenta al Rey Mickey. Ambos deciden digitalizar las palabras de nuestra fiel conciencia (la sombra de Matrix es alargada) para tener una visión más clara de cuándo y por qué han sido paridas esas palabras. Al hacerlo, se encuentran entre los datos a otro Sora, al que llamaremos "Data Sora", el protagonista de la historia que deberá revisitar los escenarios habituales en busca de respuestas

Con la base del juego para móviles, Nomura ha cogido elementos el Birth By Sleep, en lo que al combate se refiere, del 358/2 days si hablamos de menús y del título original el grueso del asunto, es por esto último, por su concepción de consumo para teléfonos, por qué no se avanza en la trama principal pero sí se vuelve a ella. Kingdom Hearts tiene mucho de personajes, de palabras y de pequeñas frases que acaban cambiando la









Secuencias que se desarrollarán en 2D, laberintos desde vistas cenitales... Nomura no se ha dormido en los laureles con este port

visión global de la historia, tanto es así, que una puesta en escena tan limitada haya llamado la atención de los fans.

Pero Nomura no se ha dormido en los laureles al llevar esta entrega a DS cuya mejor baza es la versatilidad de las situaciones a nivel jugable, además de encontrarnos con los métodos habituales para enfrentarnos a los enemigos, se sucederán vistas cenitales, laberintos, secuencias en 2D, otras parecidas a un shooter sobre raíles... todo un caramelito para que sigamos soñando con la tercera auténtica entrega de esta, cada vez más, intrincada saga.

Técnicamente, cabe destacar el trabajo del port. Si ya nos dejó con la boca abierta las capacidades de la de Nintendo para mover escenarios 3d y un respetable número de enemigos en pantalla, esta nueva incursión no se quedará atrás, aunque no puedo evitar sentir cierto disgusto al ver que las secuencias entre escenas se desarrollarán con imágenes estáticas. Vuelve con Sora. El auténtico héroe.

Valoración:

Una entrega más que temo mucho que acabará sumándose a las otras dos de portátil en cuanto que están muy bien pero no tienen toda la carga dramática que se le supone a la saga. Una suerte que llegue a nuestro país, pero queremos una tercera parte auténtica ya.

TEXTO: ADRIÁN S. (MUGEN)





DK Country Returns

Vuelve uno de los mejores plataformas

Regresa una de la sagas más queridas de la Super Nintendo, con muchas novedades de la mano de Retro Studios. Preparaos para volver a sentir la nostalgia de la época de los 16 bits

En el pasado E3, Nintendo despuntó mostrando grandes novedades para sus consolas. Sin embargo, muchas quedaron eclipsadas por la presentación de la Nintendo 3DS, así como del esperadísimo "Zelda Wi". Una de ellas fue "Donkey Kong Country Returns". No sólo volvería la querida saga de SNES "Country", sino que lo haría de la mano de "Retro Studios", desarrolladora responsable de los "Metroid Prime", por poner un ejemplo.

Una vuelta esperada, al ser esta saga, probablemente, lo mejor que le ha pasado al simio y, por otra parte, poco arriesgada. Básicamente el concepto es el mismo que hizo brillar a la saga en la Super Nintendo, pero potenciado con las posibilidades que ofrece la Wii hoy en día.

Como en la mayoría de juegos de este estilo, el argumento es sólo un pretexto para la aventura. Los animales de la isla de Donkey Kong, hipnotizados, han robado los preciados plátanos del protagonista y su amigo, Diddy Kong. Y éstos, enfadados, deciden llegar al fondo del asunto.

La jugabilidad sigue siendo similar a la de hace 16 años. Avanzamos lateralmente, enfrentándonos a enemigos y salvando obstáculos. Sin embargo, las mejoras son muchas. Por ejemplo, esos enemigos están totalmente rediseñados, y además con mucha calidad.

Por otra parte, se añade la novedad de los diferentes planos al estilo "Paper Mario", pudiendo saltar en profundidad hacia zonas de "dentro" de la pantalla, y el modo cooperativo que permite jugar a dos personas, controlando uno a Donkey Kong y otro a su amigo, Diddy Kong. Esta reminiscencia a "New Super Mario Bros"

promete ser muy divertida.

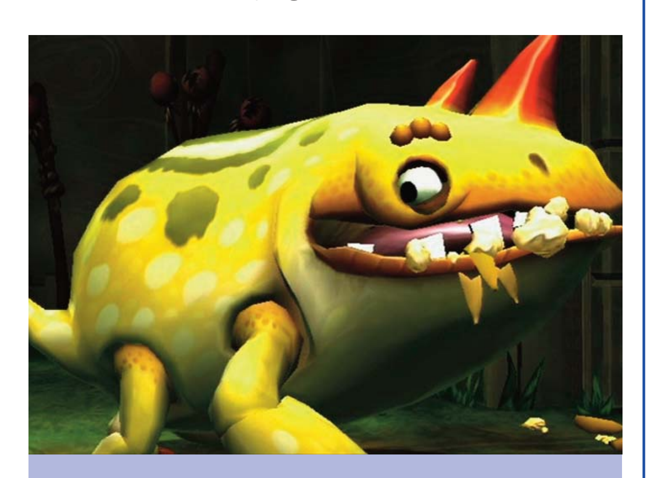
Los 8 mundos disponibles son muy variados, desde fases en la playa hasta las clásicas vagonetas y barriles.

Además, darán mucho de sí. Aparte de recoger las letras KONG, las vidas y los plátanos tendremos que coger las piezas de puzzle y las monedas de oro (que sirven para comprar cosas útiles para la aventura). Teniendo en cuenta que algunos niveles ya cuesta simplemente terminarlos, completarlos al 100% será todo un reto. En este sentido, para evitar frustraciones a quien no las quiera, se ha incluido la Super Guide que permitirá ver como pasar de pantalla o simplemente la pasará por nosotros y nos dejará continuar. Aunque algunos veteranos se pueden echar las manos a la cabeza, en realidad no es ningún problema. El sistema es totalmente opcional y, por tanto, se puede acabar el juego como antaño, si se busca un verdadero reto.

Pese al desplazamiento lateral, los gráficos serán totalmente tridimensionales, no prerenderizados como en su antecesor. Además, derrochan colorido y calidad, como podéis ver en las capturas.

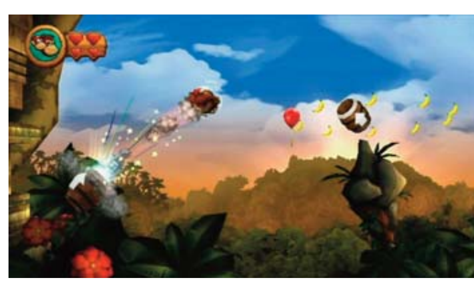
La banda sonora tampoco defraudará, al basarse en arreglos de los temas de la original y hará revivir a muchos sus horas de juego junto a la SNES.

En definitiva, DK Country Returns es el lanzamiento estrella para Wii, junto con Epic Mickey, en estas navidades. Gustará tanto a los veteranos que pudieron jugar a la genial saga original de Rare en SNES como a los nuevos jugadores, al ser un juego muy divertido y adictivo, y nos recordará que Donkey Kong aún tiene mucho que decir como personaje.



Los personajes están totalmente rediseñados con el estilo y calidad de Retro Studios





Valoración:

Probablemente, un futuro must have para Wii. Un homenaje tanto a la saga que tantas alegrías dió en SNES como a los muchos jugadores que pudieron disfrutarla.

TEXTO: OCTAVIO MORANTE

Fast Striker

El último juego de Dreamcast... por ahora

Dreamcast sigue gozando de una comunidad de fans entre los que han surgido equipos de desarrollo como NV:Dev.Team que, sin prisa pero sin pausa, van escribiendo nuevas páginas en la historia de una consola que se resiste a morir

Los hermanos Timm y René Hellwig sacaron su primer *shooter* 2d para **Neo Geo AES** en julio de 2006, con el que no sólo cosecharon buenas críticas sino peticiones para convertirlo a otras plataformas. Y así fue. En 2007, **Last Hope** fue lanzado también en **Neo Geo CD y Dreamcast**. En 2009, una nueva edición con algunas mejoras gráficas y jugables aparecía para la blanquita de Sega. Aunque el juego seguía muy alejado del potencial de la consola, el cuidado que los autores pusieron en su desarrollo era evidente, y provocó que los jugadores se quedasen con ganas de más títulos nuevos para estas plataformas, generalmente dadas por muertas.

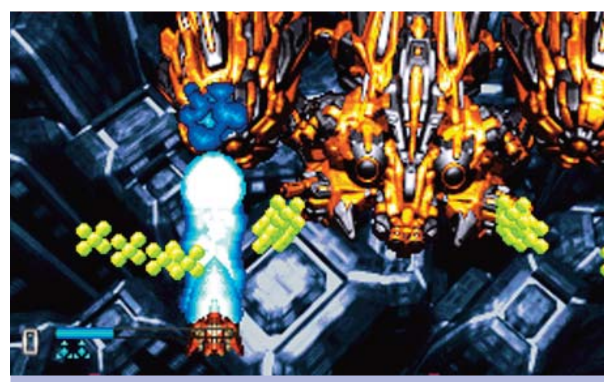
Dicho y hecho. Hace sólo unos meses, los Hellwig ponían a la venta el mayor cartucho de la historia de Neo Geo, un frenético *maniac shooter* con la friolera de **1560 megabits**, disponible únicamente en versión MVS esta vez... es decir, para *arcades*. Y parece que la cosa no les ha ido mal, a pesar de lo ambicioso de la idea. No en vano, han dado un uso excelente a ese obsceno volumen de memoria, dotando a **Fast Striker** de unos fondos aparentemente tridimensionales, con un *scroll* tan suave que sorprende al más versado. Y por supuesto, como en todo buen *shooter*, con unos jefes de fase gigantescos que disparan verdaderas avalanchas de balas de todos los colores.

Todo apuntaba a que veríamos un *port* a Dreamcast, al menos, tan cuidado como el de Last Hope. Si bien el agradecido modo de dos jugadores resultaba técnicamente inviable en Neo Geo (debido a la cantidad de

sprites en pantalla y al auténtico torrente de megas que se emplean en crear esa apariencia de tridimensionalidad en los escenarios), este problema podría no existir en Dreamcast, aunque todavía tendremos que esperar un par de semanas para comprobarlo. Lo que sí sabemos es que el juego se puede reservar en edición estándar o limitada, que esta última incluye la banda sonora completa y que el precio lo convierte en muy, muy interesante.

Por supuesto, no seré yo el que os anime a hacer vuestra reserva... Pero jugar a Fast Striker con un *arcade stick* debe de ser una gozada, ¿no os parece?

Seis niveles meticulosamente diseñados con más de cuarenta tipos de enemigos



Jefes que ocupan media pantalla y un ritmo de juego frenético. ¡Un *maniac shooter* de libro!

Valoración:

Aunque no explote toda la capacidad de Dreamcast, su original diseño artístico y ajustada jugabilidad son aspectos que han dejado muy buen sabor de boca en la versión Neo Geo. Fast Striker es el último shooter vertical que viene a engrosar la oferta tan variada que existe en una plataforma que, como sabemos, sufrió una muerte prematura e inmerecida. Los fans de Dreamcast siempre agradecemos cualquier nuevo lanzamiento... y este promete horas de entretenimiento "old school".

TEXTO: CARLOS OLIVEROS

Pier Solar

La innovación, veinte años después

"Pier Solar será el primer juego de Mega Drive totalmente nuevo de este milenio. Un juego que no es ni conversión ni traducción de otro, ni tampoco contiene material ripeado de otro"

Eso es lo que podemos leer en la web oficial de este juego *homebrew* desde hace un par de años, y lo que algunos afortunados disfrutarán en breve. Tras una serie de frustrantes retrasos, **Pier Solar and the Great Architects** va a ver por fin la luz.

El origen de este proyecto hay que buscarlo en los foros de **Eidolon's Inn**, una de las comunidades *online* más conocidas entre los amantes de las consolas de Sega. Allí surgió la idea de crear un RPG para Mega Drive, con los propios miembros



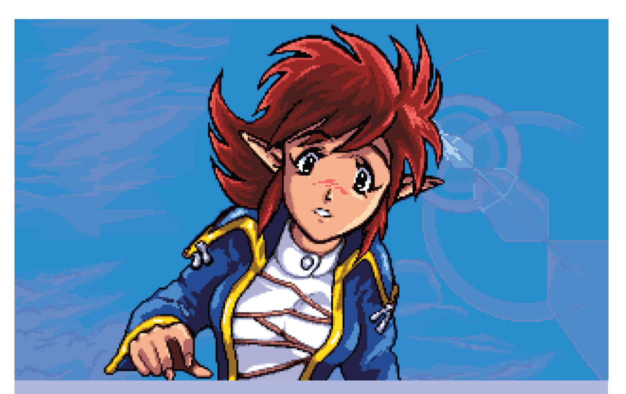
Combates por turnos al estilo clásico

del foro como protagonistas, que se liberaría en formato *rom* una vez terminado. Sin embargo, lo que en principio se denominó "Tavern RPG" (en honor al foro en el que nació) fue evolucionando hasta convertirse en algo con entidad propia. El equipo de desarrollo, constituido ahora como **WaterMelon Development**, lo rebautizó como Pier Solar... y el resto es (casi) historia.

No hablamos ya de una *rom* que se distribuirá libremente, sino de un juego comercial completo en cartucho. El mayor cartucho que se haya creado jamás para Mega Drive, de hecho. Así, los de WaterMelon han desarrollado el primer juego de **64 mb** para la 16 *bits* de Sega. Pero no sólo eso. Los poseedores de una **Mega CD** podrán disfrutar de un sonido superior si introducen en este *add-on* el disco que acompaña al cartucho. Es decir, la innovación en Pier Solar no viene dada sólo por la cantidad de memoria empleada, sino por ser los únicos que han llevado a la práctica la posibilidad de combinar la inmediatez del juego en cartucho con la calidad sonora del CD. Algo que ni la propia Sega hizo en su día.

Pier Solar nos pone en la piel de Hoston, un botánico adolescente que se embarca en la búsqueda de unas hierbas milagrosas que podrían curar a su padre moribundo. A él se unen una ocurrente elfa, adoptada hace años por un científico de la aldea, y un niño genio cuyos inventos provocarán más de una situación comprometida. Pero esta pequeña aventura será sólo la primera de muchas. Juntos descubrirán los planes de un extraño grupo de sabios que pretenden cambiar el orden mismo del Universo, en una historia larga y profunda, llena de guiños y numerosas escenas cómicas... y traducida impecablemente al francés, portugués, alemán y (sí, como debe ser) español.





Pier Solar conseguirá que nos sorprendamos de lo que puede hacer nuestra Mega Drive

Valoración:

Si todo va como parece, Pier Solar puede convertirse en uno de los mejores RPG de una consola en la que el género no es especialmente abundante. La traducción y la posibilidad de sacar partido a la olvidada Mega CD juegan a su favor, pero también el cuidado aspecto gráfico que hemos podido ver en la beta. Por ahora, sólo sabemos que los pre-orders están agotados... o lo que es lo mismo, el juego está totalmente vendido antes de salir.

TEXTO: CARLOS OLIVEROS


GAMES TRIBU
TODOS LOS MESES


NE MAGAZINE
EN TU PANTALLA


cada mes, un
nuevo número de
Games Tribune
Magazine en:
www.gamestribune.com
No esperes más!!

ASÍ ANALIZAMOS

0-25	Probablemente hacerse con un juego de este calibre esté entre las peores decisiones de tu vida. Jugándolo sólo conseguirás ganarte una úlcera crónica
25-49	Puede ser una buena opción si lo que buscas es un posavasos de diseño. Si por alguna casualidad buscas un juego, es mejor que mires para otro lado
50-55	Típico regalo de tía que acude a tienda de videojuegos en busca de algo para la comunión de su sobrino. Puedes darle una oportunidad. Pero... con reparos
56-60	Vale, no es tan malo. Incluso si eres un freak empedernido del género, puede que incluso llegado el momento te puedas plantear su compra
61-70	Un buen juego. Sin alardes. Puede formar parte tranquilamente de tu colección sin miedo a que las visitas acaben señalándote con el dedo
71-80	Un juego recomendable. No es un vendeconsolas, pero que desde GTM recomendamos su compra. Lo que en argot consolero denominamos AA
81-85	Venía pegando fuerte. La prensa lo ha seguido con entusiasmo. Y ha acabado por confirmar todo lo bueno que el juego traía. Los AAA comienzan aquí
86-90	Es un imprescindible en tu colección. Si buscas una colección de calidad, estos juegos no deben faltar nunca en tu estantería
91-100	El lugar de los elegidos. Los juegos por los que un sistema será recordado. Aquellos que el no jugarlos, está tipificado como condena eterna moral



desarrolla: Ubisoft · **distribuidor:** Ubisoft · **género:** Aventura · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 59,95 € · **edad:** +18

AC: La Hermandad

Encontrando su sitio

Apenas un año después de Assassin's Creed 2 nos llega esta secuela directa que mejora en casi todo a su antecesor, manteniendo el espledor gráfico carácterístico de la saga, pero con algunos defectos de nuevo cuño

La saga Assassin's Creed, a pesar de las espectaculares cifras de ventas, es vista por los jugadores con cierto escepticismo. De entrada, no nos fiamos. No sólo el primer juego era un tedio sobrevalorado, es que el desarrollador es Ubisoft: la compañía que ha tirado su credibilidad por la borda a con su trivialización del medio en sus operaciones portátiles.

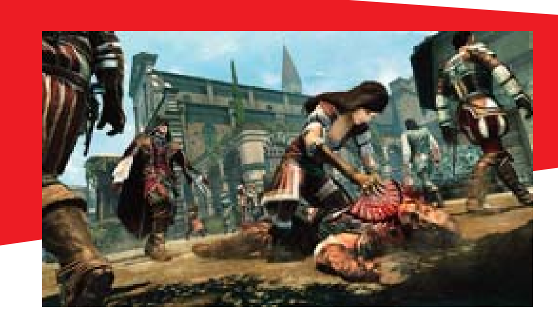
Para intentar superar estas reticencias, Ubisoft se ha fijado en una desarrolladora que sí tiene el favor del público: Naughty Dog. Ya Assassin's Creed 2 intentaba imitar a Uncharted con su popurrí de situaciones imposibles y desesperadas, aquí nos volveremos a encontrar con la misma estructura de desarrollo. Y es que este La Hermandad, aunque nos intentaron vender que tenía suficiente historia como para ser Assassin's Creed 3, en realidad es muy continuista con la experiencia que nos proporciona.

Aunque el juego no ayuda mucho a entender la historia a aquellos que no hayan jugado a las anteriores entregas, el argumento parte de una base muy simple: tenemos un objeto poderoso; un rival nos lo roba; Tenemos que recuperarlo. Desde este esquema y prácticamente sin sorpresas en todo el desarrollo iremos avanzando en la historia de Ezio y Desmond.

Aunque por las pantallasy los videos que sumistra Ubisoft nadie lo diría, en esta ocasión también controlaremos a Desmond Miles. Para los que no hayan jugado a entregas anteriores, la idea de Assassin's Creed es que Desmond Miles, un hombre de nuestro

Corretear por los tejados de Roma es tremendamente satisfactorio: no hay caminos predeterminados sino que somos libres





tiempo, es el descendiente de los distintos asesinos de la historia (Altair, Ezio...) y mediante una máquina podemos ver su memoria genética, sus recuerdos.

Estos momentos de control de Desmond vuelven a ser tan geniales como en la primera entrega, esta vez sí llenos de sorpresas y giros de argumento tan divertidamente absurdos que ni el mismísimo Kojima se atrevía con ellos.

La Hermandad

Una de las principales novedades de este juego, la que le da el nombre, es la inclusión de la Hermandad. Ezio ha ascendido a jefe de los asesinos y, en un modo que recuerda mucho a las aventuras portátiles de Big Boss, podemos ir reclutando a distintos miembros para nuestro grupo de asesinos desde aproximadamente un tercio de la aventura. Una vez reclutados, podremos llamarlos cuando los necesitemos y este grupo de encapuchados aparecerá por los tejados para asetear a los guardias que se interpongan en nuestro camino. No sólo esto, sino que podremos enviarlos a misiones para que mejoren sus estadísticas (aunque no podremos utilizarlos en el modo historia cuando estén de misión) con toda la estrategia que esto conlleva. Desafortunadamente, aunque es muy efectista y bonito de ver, llega un momento en que utilizar a la hermandad se revela intrascendente. Ezio por sí mismo es capaz de matar a centenares de guardias sin problemas. ¿Para qué molestarse?

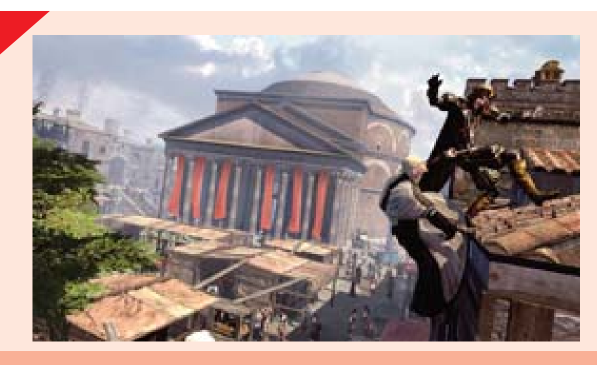
Como otra particularidad, se mantiene el sistema económico introducido en Assassin's Creed 2. En esta ocasión se ha intentado que sea más completo y no tan sólo un elemento para fomentar el coleccionismo. En general, se ha intentado explotar aún más cada una de las ideas introducidas y no trabajadas. Además, afortunadamente, se ha dotado a Ezio de una mayor variedad de animaciones, ya que algunas se repetían demasiado bajo algunas

Un punto a su favor

Ni Liberty City, ni el Yerm, ni si quiera Tamriel. Ningún otro juego nos presenta una ciudad o un mundo tan increíblemente bonito como la Roma de este Assassin's Creed.

La integración de los personajes no jugador es perfecta, la carga gráfica similar en escenarios y personajes supone el mayor acierto de Ubisoft en esta generación.

Las carreras por los edificios, al más puro estilo parkour, son un ejemplo de confianza en la inteligencia del jugador: no nos idican un camino correcto a seguir, tenemos que ir pensando y decidiendo sobre la marcha. En conjunto, una delicia jugable.



los detalles de calidad se dejan notar en cualquier momento del juego, no hay más que mirar los escenarios



circunstancias, restándole muchísima credibilidad al conjunto.

Definiendo un estilo

Le ha costado tres intentos, pero parece que al fin Ubisoft ha sabido representar lo que quiere que sea su saga estrella. La jugabilidad es, al fin, tremendamente satisfactoria tanto en el combate como en la carrera. El enfoque a la hora de afrontar las misiones se correspnde con la personalidad que estamos representando: no somos simplemente un asesino sigiloso cual ninja; somos una pedazo máquina de matar que disfruta infundiendo terror en nuestras victimas y demostrando su superioridad total. En definitiva, todo lo malo que se le pueda achacar a este juego (que ahora vendrá) no tiene ya nada que ver con su mecánica, lo que me permite predecir un Assassin's Creed 3 sublime, cuando lo hagan.

Porque donde realmente falla La Hermandad es, simplemente, en su argumento.

Rizando el rizo

No es que sea malo, simplemente es que no está a la altura. La historia de venganza de Ezio se supone que es épica, trascendental, emotiva hasta límites insospechados y todos esos tópicos, cuando la realidad es que es que está tratada como una película de media tarde.

Sin apenas giros en el guion (tan sólo hay uno y es mediocre), sin introducirnos demasiadas sorpresas, en definitiva, sin llegar a emocionar. Como contrapartida más sangrante están los breves momentos en los que controlamos a Desmond, estos sí, completa-

En una lucha por evitar lo monótono y lo repetitivo, AC: La Hermandad nos hace vivir todo tipo de situaciones épicas

Esta tercera entrega de la saga Assassin's Creed establece todos los criterios para lograr un juego entretenido en todos sus niveles.

Ubisoft está poniendo mucho empeño en que los jugadores olvidemos la decepción del primer título y empecemos a recordar la saga por los grandes momentos de sus nuevas entregas. Por ahora van por el buen camino.

En esta ocasión se han acercado mucho al objetivo. Tan sólo han fallado en lo que, irónicamente, siempre ha sido su punto fuerte: la historia. Aún así, el juego es tremendamente adictivo y conseguirá mantenernos enganchados durante muchas horas. Únicamente al final del título puede uno pensar: espera, ¿esto es todo?

mente desconcertantes, incluyendo un final tan chocante como el de Assassin's Creed 2. No sabría decir si esto es algo bueno o malo, al final volveremos a exclamar: ¿pero qué coño?

Como último añadido al modo de un jugador, ahora se nos proporciona el reto de superar las misiones con un 100% de sincronización. Para los recién llegados: comentábamos que en reali-

Modo Multijugador

La inclusión del modo multijugador pretendía ser una lección al mundo de cómo añadir exitosamente este modo a un título que no lo necesita, pero que mejora al tenerlo.

Aunque estas premisas siguen siendo ciertas en parte, está claro que no es lo que nos habían vendido. La capacidad de disfrutar el multijugador en este juego



El modo multijugador resulta muy entretenidoen un principio, pero la necesidad de apresurarse en la ejecución de los asesinatos le hace perder magia

dad cuando controlamos a Ezio lo que estamos viendo es el recuerdo genético de Desmond. Cuando actuamos tal y como se supone que es el recuerdo, asesinando grácilmente sin dejarnos ver, el juego nos dirá que estamos en un nivel de sincronía del 100%. En cambio, si vamos a por nuestros enemigos directamente, cargándonoslos sin estilo, se nos penalizará en este nivel.

Obviamente, podremos reptir misiones para pasarlas con el mágico 100%, lo que de la una rejugabilidad al título mucho más interesante que encontrar las x banderas perdidas por el mapeado.

va unida a la capacidad que tenemos para obviar decenas de gemelos idénticos, glitches constantes y la necesidad de acelerar un proceso (el asesinato) que se disfruta mejor cuando se ejecuta lentamente.

Aunque supone una experiencia distinta al resto de juegos, no puede competir con un CoD:Black Ops en posibilidades y diversión.

Eso sí, no olvidemos que aquí el modo multijugador es un divertido añadido para pasar el rato; la carga está en la historia para un jugador. Si lo enfocamos así, entonces nos encantará.

Conclusiones:

A pesar de lo incosistente de su historia, estamos ante uno de los mejores juegos de aventura de esta generación. Jugablemente es, a ratos, espectacular.

Alternativas:

Aunque de temática distinta, las más claras son Uncharted y Enslaved

Positivo:

- *Mapeado espectacular*
- *Jugablemente excelente*

Negativo:

- *El argumento es demasiado previsible*

TEXTO: A. GONZÁLEZ



gráficos	88
sonido	85
jugabilidad	85
duración	80
total	**80**



desarrolla: treyarch · **distribuidor:** activision · **género:** shooter · **texto/voces:** español · **pvp:** 70,95 € · **edad:** +16

Call of Duty: Black Ops

¿Superaremos a Infinty Ward?

Hablar de rol en Alemania es hablar de "Das Schwarze Auge" es decir, "el ojo negro". De hecho, la fama de este juego de rol clásico es tal, que ha llegado a superar incluso a Dungeons & Dragons, que ya es decir.

No cabe duda de que, a efectos de vender miles de copias, producir un juego bajo el paraguas de una saga tan aclamada como Call of Duty es salir con una importante ventaja. Sin embargo, cuando se trata de que valoren tu creación por lo que es, y no contrastándola continuamente con alguna de las iteraciones anteriores, el nombre de una franquicia puede llegar a convertirse, para un estudio de programación, en un pesado lastre.

Call of Duty: Black Ops es un caso paradigmático de juego cuyo éxito comercial está prácticamente garantizado, pero al que le es imposible escapar de las inevitables comparaciones. Y a la hora de realizar una crítica, es imprescindible tener esto en mente para lograr una valoración lo más objetiva posible. Blak Ops es el nuevo miembro de la familia Call of Duty, sí, pero también es un juego de tiros en primera persona que merece ser valorado por lo que es en sí mismo y en relación a los máximos exponentes del género actualmente en el mercado.

Los libros de historia mienten

Resulta refrescante, para empezar, que Treyarch haya decidido abandonar la tan sobada Segunda Guerra Mundial y haya ambientado el juego en los años álgidos de la guerra fría, un periodo de una década que comprende tanto hechos históricos como la crisis de los misiles de Cuba o la guerra de Vietnam, como acontecimientos que nunca tuvieron lugar... no al menos a los ojos del mundo. De ahí el título, Black Ops, que traducido al español viene a significar "operaciones encubiertas".

Así, la historia de Black Ops es todo un ejercicio de historia-ficción que incluso ha contado con el asesoramiento de un guionista de Hollywood, David S. Goyer, autor de taquillazos como Batman: El caballero oscuro o Blade. El resultado es una historia relati-

vamente compleja que, aunque en algunos momentos se nos presenta en pantalla de forma un tanto confusa, contribuye a cimentar nuestro interés en los acontecimientos en curso y en los que vendrán después. Pero lo más importante es que la historia es el marco perfecto para cogernos de la mano y llevarnos de un escenario a otro radicalmente distinto sin dejarnos apenas tomar aliento entre un enfrentamiento y otro. Las misiones son tremendamente variadas, y no solo eso: algunos niveles del juego, como la persecución en los tejados, el asalto al cohete ruso o el viaje por el río, son verdaderamente memorables. Y eso es algo que muy pocos juegos pueden presentar en su currículum.

Nada que no podamos hacer

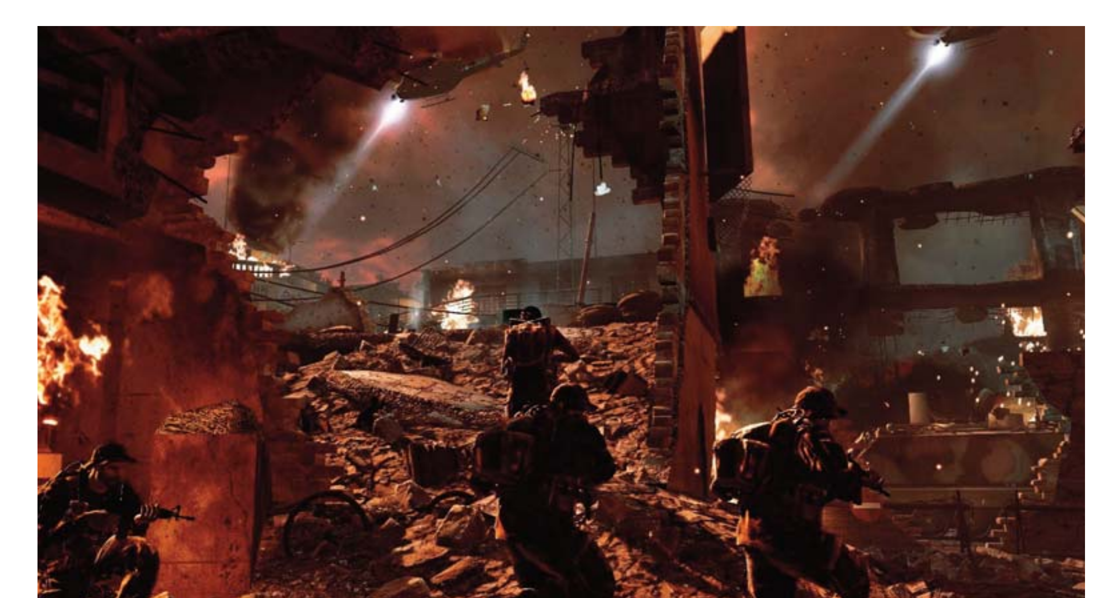
Y es que si hay una palabra que define lo que Treyarch ha hecho en Call of Duty: Black Ops, es "ambición". En todo momento se pone el juego al servicio de la historia, demostrando que con talento, imaginación y recursos, es casi imposible no hacer un magnífico juego. De esta forma, si la historia requiere que el protagonista pilote una moto, ahí está la moto para pilotarla. Si hay que subirse en un tanque, se sube uno. Si se trata de remontar un río a través de la jungla, ahí tienes tu lancha para manejarla a tu antojo. Que hay que hacer rápel por un barranco nevado, o entrar buceando a pulmón en una base submarina, o incluso si la historia exige que tengamos que pilotar un helicóptero, el juego pone todo de su parte para que no nos privemos de hacerlo. Black Ops no para de sorprender, porque justo cuando piensas "no se habrán atrevido", Treyarch parece haber pensado "no hay nada que no podamos hacer", y lo han hecho.

Pero las virtudes a nivel de presentarnos visual y jugablemente una atractiva historia no se restringen a los grandes trazos, porque Black Ops es un juego por veces muy detallista y que gusta de recrearse en sus abundantes secuencias cinemáticas. Son estos pequeños toques de clase los que aportan el punto definitivo de verosimilitud que se requería para satisfacer por completo las elevadas aspiraciones del juego.

Técnicamente irreprochable

Es evidente que para conseguir trasladar a la parte jugable todo lo que argumentalmente promete el juego se necesitaba recurrir a un motor gráfico potente a la par que flexible. En este apartado, Treyarch ha sabido afinar los engranajes de Call of Duty para apuntalar la acción sin cuartel que exigen los constantes combates a los que nos vemos sometidos, a la vez que facilitar las piruetas técnicas que requieren la simulación física de vehículos, proyectiles y explosiones. Si tenemos en cuenta la gran calidad de los escenarios, que incluyen zonas de abundante vegetación, grandes estructuras y una cantidad encomiable de enemigos (incluyendo aeronaves), que todo suceda simultáneamente en pantalla a una tasa de cuadros constantes es un logro digno de mención. Sólo en algún momento muy puntual el juego flaquea y se enlentece, pero son pequeñas máculas que no empañan el gran resultado visual de Black Ops.

Además del motor físico y del modelado de edificios, vehículos, personajes y objetos, se ha cui-





dado con mimo la cantidad, variedad y nivel de reproducción de las armas, de forma que en este aspecto es uno de los shooters más completitos que hemos visto. Además, cada modelo de pistola, ballesta, escopeta, ametralladora o lanzagranadas se siente y responde de forma distinta, y si a ello le sumamos que pueden encontrarse versiones de estas armas equipadas con armamento secundario o con diferentes tipos de mira, la catarsis armamentística puede ser total para el aficionado al equipamiento bélico.

En cuanto al sonido, debemos decir que está a la altura del capítulo visual, con una partitura épica más que correcta y unos efectos especiales que nos harán sentir como en medio del campo de batalla. Las voces no están al nivel de la versión en inglés, pero los actores españoles cumplen de forma muy profesional con su cometido y, si no fuera porque, como es desgraciadamente frecuente, el diálogo está mal ecualizado y a veces se pierde entre la música, obtendría mejor puntuación todavía.

Multijugador y otras sorpresas

Además del modo campaña en solitario, tenemos los imprescindibles (para un shooter) modos multijugador y un modo horda llamado Zombis. Una vez terminado el juego, podremos jugar a este modo en la piel del mismísimo John Fitzerald Kennedy. Aquí reescribiremos la historia, ya que en nuestra versión Kennedy no morirá asesinado en Dallas sino a manos de una marea de zombis, que llegarán hasta nosotros en oleadas cada vez más sedientas de nuestra presidencial sangre.

Este modo es divertido, y sirve para poner a prueba nuestros nervios, agilidad y reflejos, ya que los zombies no son precisamente fáciles de eliminar, y deberemos apuntar con precisión a sus cabezas si queremos desembarazarnos con rapidez de ellos y sobrevivir hasta la siguiente ronda. Cada vez que matamos un zombi o sellamos una de las entradas por las que aparecen, ganamos puntos que podemos invertir en armamento o en una "vida extra". Este modo supervivencia constituye también la base del cooperativo, en el que, bien con un amigo a pantalla partida, bien online con hasta 3 jugadores más, podremos encarnar a otros personajes famosos de la época, como Castro o Nixon.
Existe también, a modo de "huevo de pascua", un minijuego arcade llamado Dead Ops Arcade, al cual podremos jugar desde la pantalla del menú principal si nos liberamos de nuestras ataduras y tecleamos las iniciales DOA en el terminal cercano. Y, si en lugar de DOA tecleas ZORK, podrás jugar a la mítica aventura conversacional.

Finalmente, los modos multijugador. Black Ops incluye un sistema de puntos de experiencia (los Puntos CoD) que permite, además de subir nuestro nivel (hay un total de 50 rangos repartidos en 15 prestigios), desbloquear varios modos de juego y armas nuevas, de forma muy similar a lo que ocurría en Modern Warfare 2 aunque con la diferencia de que, una vez desbloqueada un arma, puedes decidir si quieres invertir puntos en comprarla o no. La experiencia también te permite adquirir habilidades, perso-

nalizar tu clase y adquirir modificaciones para las armas.

Una forma rápida de ganar experiencia es aceptar contratos (es decir, cumplir con determinadas condiciones de juego) o jugarte una cantidad de tus puntos ya adquiridos en Partidas de Apuestas para, si quedas entre los primeros, multiplicar tu monto inicial.

En cuanto a los modos en sí, recorren con exhaustividad todas las variantes multijugador más populares—Demolición, Dominio, Buscar y Destruir, Duelo a Muerte, ya sabéis, algo así como los "grandes éxitos de CoD"—a través de 4 modalidades básicas: Normal, Crudo, Extremo o Prestigio.

La finalidad de los jugadores es cumplir los objetivos marcados, rompiendo así con la costumbre instaurada en Modern Warfare 2 de ir a por rachas en lugar de a por las metas, lo que hace que modos como Demolición vuelvan a ser divertidos. No se incluyen nuevos y revolucionarios modos, pero sí se solventan muchos de los problemas de los que adolecía MW2, y el cuidado que se ha puesto en la jugabilidad de los distintos mapas hacen de Black Ops, en multijugador, una experiencia genuinamente divertida.

Para el final nos hemos dejado los pocos problemas que presenta este juego. La ausencia de servidores dedicados puede causarnos más de un berrinche online, sobretodo durante los cambios de anfitrión. Pero este aspecto se ha mejorado con respecto a MW2, así como la posibilidad de realizar invitaciones sin tener que ir al XBM.

En cuanto a la campaña, se hecha de menos algún nivel basado por completo en el sigilo, y sobran los momentos en los que el juego no deja de arrojarte enemigos hasta que no mueves el culo y llegas a un punto concreto del mapa. Ahí es donde pierde en realismo y se muestra más como un shooter del montón, lo cual no es. Eso, y la muy limitada inteligencia de nuestros oponentes, son las dos máculas de un impresionante modo historia.



Conclusiones:

Es difícil que vayas a encontrar un shooter con más oficio que éste. Sin sacrificar una excelente campaña en solitario, es el sueño húmedo de todo amante de la acción multijugador.

Alternativas:

Medal of Honor acompaña a este título en las estanterías de las tiendas, pero no en cuanto a calidad, ya que es un juego inferior en todos sus apartados.

Positivo:

- Su desarrollo sorprende y entretiene
- No existe un modo multijugador mejor
- Muy cuidado a nivel técnico

Negativo:

- La campaña nos deja con ganas de más
- Los generadores de infinitos enemigos
- La IA de nuestros oponentes flaquea

TEXTO: JOSÉ MANUEL ARTÉS

gráficos	90
sonido	82
jugabilidad	80
duración	88
total	**88**

Una segunda opinión:

La inclusión del dinero y las partidas de apuesta refrescan el multijugador, el modo historia sigue arrastrando los fallos de siempre pero es fantástico y el modo zombies plantea un ritmo distinto de juego. Treyarch ha acertado.

Adrián Suárez



desarrolla: Level-5 · **distribuidor:** Nintendo · **género:** avent./puzzles · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 39,90 € · **edad:** +7

El Profesor Layton

Y el Futuro Perdido

Llega a España otra entrega de los videojuegos del profesor que está causando sensación en todo el mundo. Aunque ya ha perdido la capacidad de sorprender, sigue siendo una apuesta segura dentro de DS



Los gustos occidentales y orientales por los videojuegos no son iguales. Muchas veces, ni siquiera dentro de países de occidente los videojuegos logran ventas similares.

Por eso, ha sorprendido la gran aceptación que ha tenido Layton en todo el mundo. Japón, Estados Unidos, Reino Unido, Alemania, Holanda, España... Ningún país se ha resistido a los encantos de la saga, que se ha convertido en todo un icono de la Nintendo DS e incluso está saliendo de los videojuegos con, por ejemplo, la película "The Eternal Diva". A nadie le extrañaría tampoco si algún día saliera a la luz una serie de animación basada en el Profesor Layton al estilo "El Detective Conan".

Y todo eso en sólo 2 años y medio desde su lanzamiento en Europa. No es de extrañar, viendo la calidad y el mimo que imprime

Durante el juego nos desvelan el motivo por el cual Don Paolo es el archienemigo de Layton. El argumento es de lo mejor del juego





No. 119 60/60 Picarats Hint Coins: 010

The door below is sealed shut with a mysterious lock utilizing six dials that can be swapped and rotated.

To open the door, arrange the dials so that gems bordering each other both horizontally and vertically are the same color.

Tap and hold the center of the dials to move them, and tap and hold the edges to rotate them in either direction. Good luck!

Level-5 en cada videojuego que desarrolla.

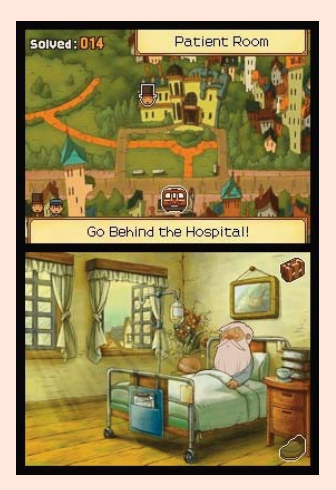
Sin embargo, la saga quizás está pecando de conservadora. Éste sólo es el tercer título de Layton en Europa y la fórmula está lejos de agotarse, pero los desarrolladores deberían plantearse algunos cambios en la mecánica para mantener la sorpresa. Por eso espero ansiosamente las novedades que aportará el crossover entre Layton y Phoenix Wright que será, cuanto menos, curioso.

El caso del argumento es distinto. Se puede observar claramente la evolución que ha sufrido desde "El Profesor Layton y la Villa Misteriosa". Ahora es menos predecible, más rico en detalles y con un protagonismo mayor del pasado de Layton y de sus sentimientos.

El juego comienza mostrándonos a Layton y su ayudante, Luke, en un clásico autobús londinense. Ambos discuten sobre una carta, supuestamente escrita por el Luke del futuro en la que les pide ayuda. Una reflexión del ayudante da lugar a un flashback en el que una máquina del tiempo está siendo presentada. Su creador pide un colaborador y el primer ministro acepta, introduciéndose en la máquina. Al activarla, una gran explosión hace desaparecer tanto al creador como al propio primer ministro. Ya fuera del flashback, esa carta les lleva a una peculiar relojería donde algo extraño les ocurrirá.

Veremos a nuevos personajes, como Stahngun y Bill Hawks (creador de la máquina del tiempo y primer ministro) pero también a viejos conocidos, además de los dos protagonistas, como Flora y Don Paolo. Podremos saber más del pasado de éste último, el archienemigo de







La variedad y ambientación de Londres y de los personajes es uno de los puntos fuertes del título y destaca respecto a los anteriores. Sin embargo la dinámica vuelve a centrarse de nuevo en la resolución de acertijos

Layton.

La jugabilidad, como ya he dicho, es la misma que ha convertido a Layton en un éxito, aunque con pequeños cambios.

El desarrollo de la historia sirve de excusa para el planteamiento de acertijos, relacionados o no con la acción, que tendremos que resolver. En este aspecto, la gama de puzzles es muy variada y numerosa (más de 150) y hará las delicias de aquellos a los que le gusten.

Las pistas pagadas con monedas, que podremos encontrar por los escenarios, se mantienen, con el añadido de una cuarta para esos puzzles que se nos resisten.

Además, tendremos todos los intentos que queramos para la resolución de los mismos, pero la recompensa en Picarats, el “dinero” del juego, se irá reduciendo y al final no podremos optar a los extras desbloqueables por ellos.

También es cierto que muchos acertijos los podremos ignorar y continuar con la aventura, pero si queremos que el videojuego nos dure, es recomendable intentar resolver todos.

Pero, además de la historia principal, existen otros juegos que iremos desbloqueando a lo largo de la aventura y que serán accesibles a través del menú.

El aspecto gráfico también es similar a lo visto hasta ahora, pero con algunas mejoras interesantes.

La más notable es el propio escenario: Londres. Es el más grande y detallado de los tres videojuegos y contiene una gran cantidad de personajes muy bien caracterizados. Todo esto siempre conservando el estilo “Layton” tan particular. También es destacable la importancia que cobran las cinemáticas, apare-

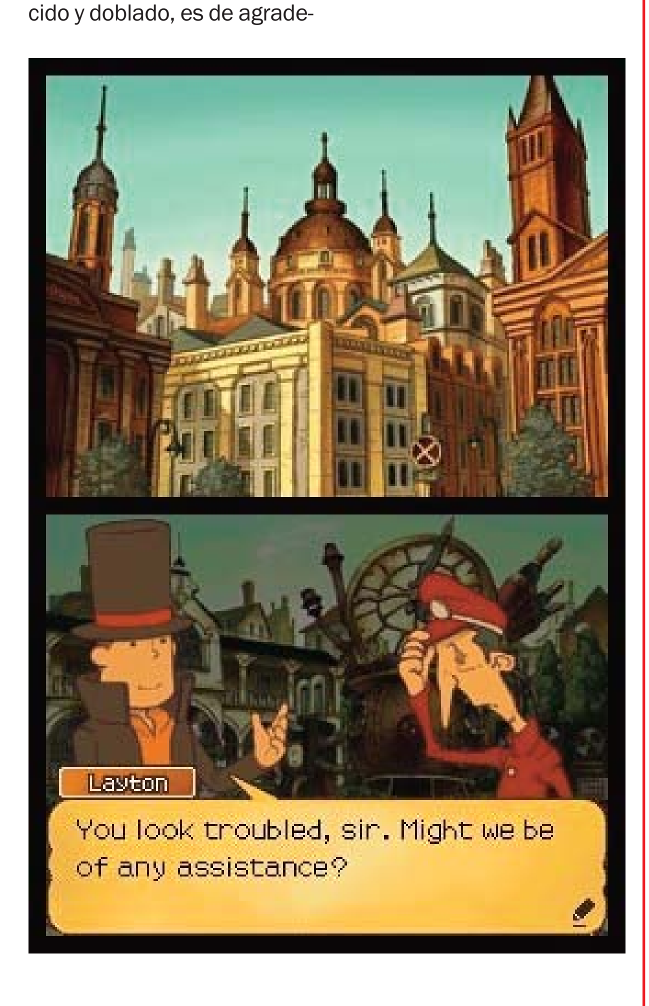


ciendo bastantes a lo largo de la aventura, y que tienen mucha calidad.

Por lo demás, nos seguimos moviendo por escenarios estáticos seleccionando el camino con unas flechas y con el mapa de la ciudad siempre presente en la pantalla superior.

La banda sonora tampoco se queda atrás, con el protagonismo del acordeón en toda ella. Consigue sumergirnos totalmente en la acción y presenta la variedad suficiente para no aburrir. Además, la gran localización del título, totalmente traducido y doblado, es de agradecer. Aunque, por motivos de espacio, no se puede doblar todo el texto, las partes más importantes sí lo están, además con buena calidad en general. Con todo, la voz del profesor no nos acaba de convencer por su carencia de expresividad.

En conclusión, un juego impecable en casi todos los sentidos, pero demasiado continuista respecto a los títulos anteriores. Cada vez se hace más necesaria cierta renovación en la jugabilidad, aunque si siguen lanzando juegos de esta calidad, tampoco nos vamos a quejar.



Conclusiones:

Un videojuego impecable, con un argumento muy bueno y un grran apartado técnico. Su excesivo continuismo no desmerece el producto, pero se echan en faltan novedades notables.

Alternativas:

Además de las anteriores entregas de Layton, todas ellas muy recomendables, algunos juegos como Time Hollow o Phoenix Wright tienen algunas similitudes, aunque sin puzzles.

Positivo:

- Muy buena banda sonora y ambientación gráfica.
- El mejor argumento de Layton hasta la fecha

Negativo:

- Demasiado conservador

TEXTO: OCTAVIO MORANTE

gráficos	87
sonido	87
jugabilidad	83
duración	83
total	83

Una segunda opinión:

Un gran juego, que pese a perder frescura, sigue ofertando una opción muy divertida para rebanarnos los sesos. Layton se está convirtiendo por derecho propio en uno de los iconos de la ya veterana portátil de Nintendo. Y su adquisición es una apuesta segura.

Gonzalo Mauleón

desarrolla: ready at dawn · **distribuidor:** sony · **género:** hack & slash · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 29,90 € · **edad:** +18

God of War: Ghost of Sparta

Reventando nuestra PSP

Trás el éxito de crítica y público que supuso el aterrizaje de Kratos en PSP, Ghost of Sparta vuelve a repetir la misma receta de una fórmula que ya empieza a dar síntomas de fatiga



God of War sentó las bases del actual sistema de Hack'n Slash. Un género que podemos reducir a un "tira to' recto y mata a to's los malos". Supo darle un nuevo enfoque gracias a la inclusión de una narrativa excelsa que aunaba fantasía y mitología, con unas pequeñas dosis de QTE y mucha, mucha carga poligonal. Esto que perfectamente podría resumer el primer capítulo de la saga, es perfectamente aplicable, casi 6 años despueś, a Ghost of Sparta. Pero con el peligroso hándicap de que un juego con tan poca profundidad como son las aventuras de Kratos, el desgaste es aun mayor que en cualquier otro.

En esta segunda aventura para PSP, Ghos of Sparta vuelve a acentuar las teóricas virtudes que han encumbrado a la saga. Pero también lo hace en su lado contrario, poniendo de manifiesto ya las ya más que evidentes lagunas que una empresa de esta índole requiere. Y una de estas últimas las vamos a encontrar a nivel ar-

Kratos regresa a PSP con un juego de una excelente factura técnica, pero con muy poca profundidad

gumental.

Kratos, jefe de los ejércitos de Sparta acabó por convertirse en Dios de la Guerra tras acabar con Ares. Tras luchar con Zeús y provocar el alzamiento de los Titanes contra el Olimpo. Después de poner patas arriba todo lo que le rodea, en esta ocasión la trama es mucho más humilde: Encontrar a nuestro hermano Deimos.

Alejarse de la trama Olímpica y centrarse más en la propia mitología, puede permitir ciertas licencias que de otra manera serían bastante confusas. Sin embargo en todo momento queda el curioso regusto de haber visto ya todo esto. Flashazos que recuerdan demasiado al filme de 300. Lo que unido al desconcertante y arrítmico desarrollo de la historia acabe uno preguntándose demasiadas veces ¿Qué demonios estoy haciendo aquí?. No van a ser pocos los momentos en los que la historia acabe por difuminarse tanto, hasta el punto que lo único que sepamos es que para llegar a Deimos, habrá que pasar por este sitio...

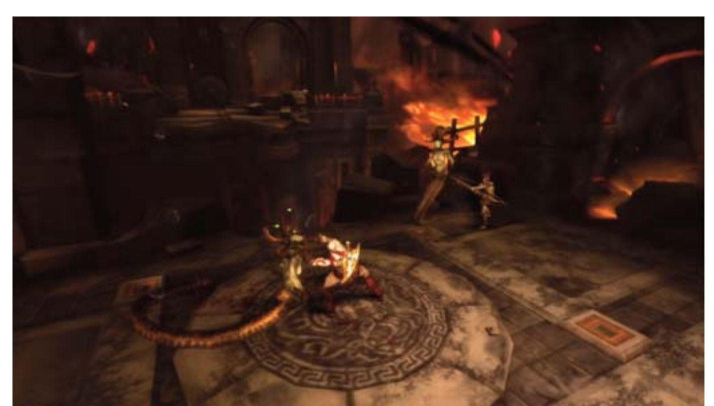
Técnicamente el juego vuelve a marcar el teórico tope que la máquina de Sony puede alcanzar. Es sin lugar a dudas, el juego que mejor luce gráficamente de todo el catálogo. Amen de unos modelados y animaciones que ya quisieran para sí muchos de los juegos que hoy seguimos mal llamando de nueva generación. No vamos a descubrir a estas alturas lo que siempre ha significado cada lanzamiento de God of War, sea el sistema que sea, a nivel técnico. En este sentido es intachable, ofreciendo además desde el primer momento una jugabilidad al alcance de todo el mundo.

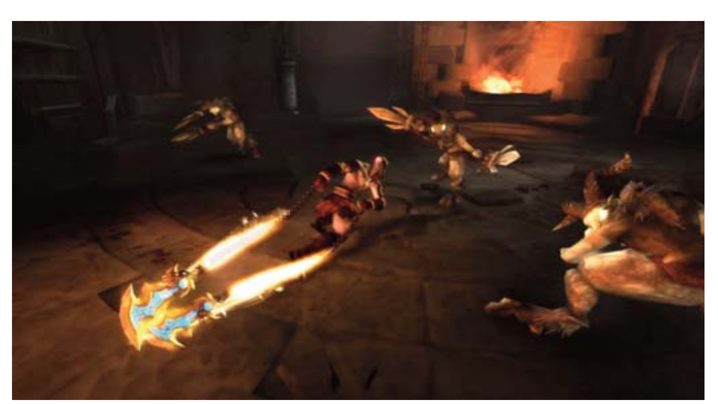
Es en su propio desarrollo donde el juego comienza a pedir a gritos algo más que

¿Casualizando lo casual?

Si echamos la vista atrás, a la primera aventura de Kratos, y la comparamos con esta, uno no puede dejar pasar por alto algunas cosas. Cierto es que aquella estaba concebida para una máquina de sobremesa. Pero no se puede negar que Ghost of Sparta bien podría haber tenido su sitio en PS2 sin despeinarse. Lo cierto es que el nivel de dificultad ha caido varios enteros en comparación, así como la exigencia de determinados puzzles (inexistentes en este capítulo) o la habilidad para poder salir adelante en los primeros QTE (Aquí para acabar con una medusa apenas necesitaremos un botón). Vale que hay que acercar los juegos a cuanto más gente mejor. Pero estamos ante un +18 al que se le presupone una habilidad mayor de un niño de 3 años.







cantidad ingente de casquería. Los puzzles que de vez en cuando salpicaban las primeras entregas, han pasado a mejor vida en favor de una acción total. Si en Chains of Olympus aún quedaba algún resquicio de aquello, en Ghos of Sparta han sido literalmente desterrados. Lo que el título de Ready at Dawn nos ofrece es ni mas ni menos que un recorrido de 6 horas por un pasillo, al que ocasionalmente llegaremos a una “plaza” que debemos limpiar de enemigos para poder continuar. Lo que unido a un más que cuestionable descenso de dificultad, nos hace plantearnos a qué nivel de simplificación puede llegar un hipotético sexto capítulo.

Esa simplificación también se ha visto reflejada negativamente en nuestro arsenal. A nuestras ya queridas espadas encadenadas, sólo vamos a unir un escudo y una lanza. Así mismo el número de elementos





mágicos a utilizar tambien se ha visto reducido, aunque no de manera tan drástica.

Para intentar disimular este retroceso en cuanto a desarrollo y posibilidades, se han introducido una serie de movimientos y opciones QTE (como los saltos con gancho), heredadas de las versiones de sobremesa. Una pena, porque los entornos elegidos para el desarrollo de la aventura, son posiblemente, de los mejores de toda la serie. Pero que paradójicamente uno pasa casi de puntillas por ellos. Salvo el capítulo de la Atlántida, con la presencia del agua, el resto de escenarios apenas tiene ninguna relevancia en nuestro peregrinaje. Además, como ya hemos comentado anteriormente, aquí dejamos de lado la mitología olímpica para centrarnos más en leyendas populares, con lo que el grado de epicidad que siempre ha acompañado a la saga, se pierde.

En cuanto a la duración, cierto es que es más largo que la anterior entrega para PSP, pero las escasas 6 horas con las que superaremos el modo normal (y sin correr demasiado), saben a poco. Para intentar alargarlo, se han introducido una serie de desafios de los dioses, que podremos jugar tantas veces como queramos, así como una serie de elementos desbloqueables con los orbes rojos. Si bien en la aventura principal, aún potenciando todo nuestro armamento al máximo nivel, podemos acabar con un excedente de 60.000 que podemos usar para desbloquear cualquiera de estos extras incluidos. Desde imágenes a videos.

Conclusiones:

GoW comienza a dar síntomas de fatiga. Aunque técnicamente el juego sorprende por su brutalidad a la hora e poner todo en marcha, acaba por mostrarse pobre a la larga. Los extras tampoco son un aliciente para alargarlo.

Alternativas:

Aunque van a hacer ya 3 años que salió Chains of Olympus, sigue siendo la alternativa más sólida. Puede que no sea tan bonito, pero la historia a contar es bastante más interesante.

Positivo:

- Técnicamente intachable
- Un gran doblaje

Negativo:

- Demasiado simplón
- La historia tiene falta de ritmo

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	98
sonido	90
jugabilidad	90
duración	70
total	82

Una segunda opinión:

¿Es necesario que God of War evolucione? Si tu respuesta es "sí" es que la saga no te gusta, así que olvídate de este título; si opinas que ha marcado una forma de jugar a los hack and slash y que cada nueva entrega es pura diversión, hazte con él.

Adrián Suárez

desarrolla: harmonix · **distribuidor:** ea· **género:** musical · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 59,90 € · **edad:** +12

Rock Band 3

La banda de rock de plástico evoluciona

Parece ser que Harmonix intenta cuidar al máximo el lanzamiento de cada nueva entrega de su Rock Band. Dejando de lado sus spin off, cada nuevo título demuestra aportar algo fresco al género.



En un mercado sobresaturado, como es el de los videojuegos musicales, harmonix vuelve a dar la nota con la tercera entrega numerada de su saga Rock Band. Después de varios juegos tematizados, Rock Band Beatles y Green Day, la compañía nos trae un nuevo título con una lista de canciones más generalista.

Rock Band ya ha demostrado ser capaz de satisfacer sus seguidores con cada nueva entrega, gracias a una mecánica de juego que casi siempre va más allá de la mera superación de canciones. Y éste título no podía ser menos. El juego nos mete indirectamente en la piel de una banda de músicos seria, cuyas vivencias se explican con pequeñas animaciones tanto entre temas como en los menús, aportando un nuevo punto de vista. También

La inclusión del teclado dota a Rock Band 3 de una nueva experiencia que dista bastante del resto de instrumentos, siendo el añadido más interesante

es interesante el añadido del sistema de fans. Dependiendo de nuestra actuación, nuestra fama aumentará e iremos desbloqueando retos.

No obstante, estas novedades no son más que pequeños detalles que perfilan la experiencia globlal. Insuficientes a simple vista dado que el core del título sigue siendo el mismo, tocar sus temas. Pero en este sentido también se han añadido novedades. La principal, sin duda alguna, la inclusión del teclado como instrumento. Si tenemos ganas y dinero, unos 80€ para ser precisos, Rock Band 3 nos ofrece una experiencia divertida que dista bastante en cuanto a jugabilidad. Como el resto de instrumentos, para poder dominarlo deberemos ir haciéndonos con él en los distintos modos de dificultad, donde la dificultad irá creciendo progresivamente. Físicamente, el teclado está dotado de 25 teclas y un panel de distorsión. Podremos usarlo tanto colgándonoslo como una guitarra o colocándolo sobre una superficie rígida. Un acierto que puede justificar la compra a los aficionados de los juegos de música.

Pero en un alarde de inspiración, alguna de las mentes creativas de Harmonix debió pensar, ¿y si además del teclado creamos nuevos instrumentos realistas? De ahí salieron otros tres instrumentos compatibles, que de nuevo, cambian por completo la expe-

La principal novedad de Rock Band 3 viene dada por sus nuevos periféricos mucho más realistas

Hasta 7 jugadores

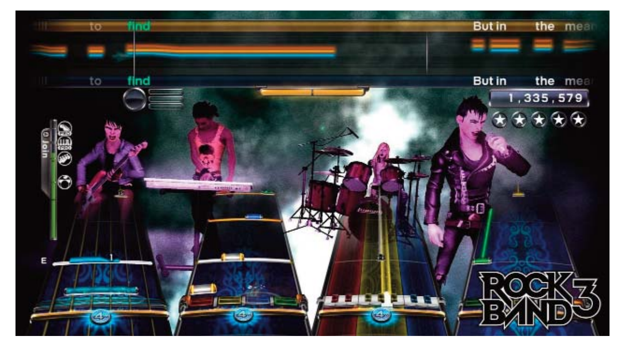
Con cada entrega, la saga Rock Band intenta meter más y más amigos en nuestro salón. Además de los ya clásicos guitarra, bajo, batería y voz debemos añadirle el teclado, novedad de ésta tercera entrega numerada y dos micrófonos adicionales para coros.

Si hacemos cuenta, nos encontramos con la posibilidad de jugar hasta siete personas formando la banda, consolidándose como uno de los mejores y más complejos juegos multijugador. Además, al permitir elegir la dificultad individualmente, cada uno lo disfruta dependiendo de su pericia.



Las 83 canciones de Rock Band 3

- Amy Winehouse – "Rehab"
- Anthrax – "Caught in a Mosh"
- At the Drive-In – "One Armed Scissor"
- Avenged Sevenfold – "Beast And The Harlot"
- The B-52s – "Rock Lobster"
- The Beach Boys – "Good Vibrations" (Live)
- Big Country – "In a Big Country"
- Blondie – "Heart of Glass"
- Bob Marley & The Wailers – "Get Up, Stand Up"
- The Bronx – "False Alarm"
- Chicago – "25 or 6 to 4"
- The Cure – "Just Like Heaven"
- David Bowie – "Space Oddity"
- Deep Purple – "Smoke on the Water"
- Def Leppard – "Foolin'"
- Devo – "Whip It"
- Dio – "Rainbow in the Dark"
- Dire Straits – "Walk of Life"
- The Doobie Brothers – "China Grove"
- The Doors – "Break On Through (To the Other Side)"
- Dover – "King George"
- Echo & the Bunnymen – "The Killing Moon"
- Elton John – "Saturday Night's Alright for Fighting"
- Faith No More – "Midlife Crisis"
- Filter – "Hey Man, Nice Shot"
- The Flaming Lips – "Yoshimi Battles the Pink Robots, Pt. 1"
- Foreigner – "Cold as Ice"
- Golden Earring – "Radar Love"
- HIM – "Killing Loneliness"
- Huey Lewis and the News – "The Power of Love"
- Hypernova – "Viva La Resistance"
- Ida Maria – "Oh My God"
- INXS – "Need You Tonight"
- The J. Geils Band – "Centerfold"
- James Brown – "I Got You (I Feel Good)"
- Jane's Addiction – "Been Caught Stealing"
- The Jimi Hendrix Experience ˆ"Crosstown Traffic"
- Joan Jett and the Blackhearts – "I Love Rock 'n Roll"
- John Lennon – "Imagine"
- Juanes – "Me Enamora"
- Lynyrd Skynyrd – "Free Bird"
- Maná – "Oye Mi Amor"
- Marilyn Manson – "The Beautiful People"
- Metric – "Combat Baby"
- The Muffs – "Outer Space"
- Night Ranger – "Sister Christian"
- Ozzy Osbourne – "Crazy Train"
- Paramore – "Misery Business"
- Phish – "Llama"
- Phoenix – "Lasso"
- The Police – "Don't Stand So Close to Me"
- Poni Hoax – "Antibodies"
- Pretty Girls Make Graves – "Something Bigger, Something Brighter"
- Primus – "Jerry Was a Race Car Driver"
- Queen – "Bohemian Rhapsody"
- Queens of the Stone Age – "No One Knows"
- Rammstein – "Du Hast"
- Ramones – "I Wanna Be Sedated"
- Ravonettes – "Last Dance"
- Rilo Kiley – "Portions for Foxes"
- Riverboat Gamblers – "Don't Bury Me... I'm Still Not Dead"
- Roxette – "The Look"
- Slipknot – "Before I Forget"
- Smash Mouth – "Walkin' on the Sun"
- The Smiths – "Stop Me If You've Heard This One Before"
- The Sounds – "Living in America"
- Spacehog – "In the Meantime"
- Steve Miller Band – "Fly Like an Eagle"
- Stone Temple Pilots – "Plush"
- Swingin' Utters – "This Bastard's Life"
- T. Rex – "20th Century Boy"
- Tears for Fears – "Everybody Wants to Rule the World"
- Tegan and Sara – "The Con"
- Them Crooked Vultures – "Dead End Friends"
- Tokio Hotel – "Humanoid"
- Tom Petty and The Heartbreakers – "I Need to Know"
- The Vines – "Get Free"
- War – "Low Rider"
- Warren Zevon – "Werewolves of London"
- The White Stripes – "The Hardest Button to Button"
- Whitesnake – "Here I Go Again"
- The Who – "I Can See for Miles"
- Yes – "Roundabout"





En un mercado sobresaturado, como es el de los videojuegos musicales, harmonix vuelve a dar la nota con la tercera entrega numerada de su saga Rock Band. Después de varios juegos tematizados, Rock Band Beatles y Green Day, la compañía nos trae un nuevo título con una lista de canciones más generalista.

Rock Band ya ha demostrado ser capaz de satisfacer sus seguidores con cada nueva entrega, gracias a una mecánica de juego que casi siempre va más allá de la mera superación de canciones. Y éste título no podía ser menos. El juego nos mete indirectamente en la piel de una banda de músicos seria, cuyas vivencias se explican con pequeñas animaciones tanto entre temas como en los menús, aportando un nuevo punto de vista. También es interesante el añadido del sistema de fans. Dependiendo de nuestra actuación, nuestra fama aumentará e iremos desbloqueando retos.

No obstante, estas novedades no son más que pequeños detalles que perfilan la experiencia globlal. Insuficientes a simple vista dado que el core del título sigue siendo el mismo, tocar sus temas. Pero en este sentido también se han añadido novedades. La principal, sin duda alguna, la inclusión del teclado como instrumento. Si tenemos ganas y dinero, unos 80€ para ser precisos, Rock Band 3 nos ofrece una experiencia divertida que dista bastante en cuanto a jugabilidad. Como el resto de instrumentos, para poder dominarlo deberemos ir haciéndonos con él en los distintos modos de dificul-

Conclusiones:

Como ya dije, Rock Band 3 es sin duda el juego musical más completo hasta la fecha. Sus instrumentos clásicos junto a las nuevas incorporaciones lo convierten en un juego casi infinito.

Alternativas:

Si no vamos a disfrutar de los nuevos instrumentos no existen razones de peso para adquirir Rock Band 3 a precio de lanzamiento y no cualquier otro Rock Band o Guitar Hero.

Positivo:

- Los nuevos instrumentos, en especial el teclado
- La opción de usar instrumentos MIDI

Negativo:

- Querer disfrutar de cualquier nueva funcionalidad implica un coste muy alto

TEXTO: JOSE LUIS PARREÑO

gráficos	75
sonido	85
jugabilidad	80
duración	85
total	82



desarrolla: eurocom · **distribuidor:** activision · **género:** shooter · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 49,90 € · **edad:** +16

Goldeneye 007

Un clásico reinventado

Activisión y Eurocom se atreven a reinventar uno de los grandes clásicos de la historia de los videojuegos. Una apuesta arriesgada que seguro iba a dar que hablar



Durante la conferencia de Nintendo en la pasada feria E3, ésta presento varios juegos orientados a volver a captar el público menos casual. Partiendo del éxito del juego de mismo nombre para la consola Nintendo 64, Goldeneye 007 intenta despertar la nostalgia de los que vivieron esa época brillante para los jugadores pero mala en ventas para Nintendo.

El título no ha sido desarrollado por los creadores del juego original, Rare, ni por la propia Nintendo. La franquicia ha quedado en manos de Eurocom y Activision. Fruto de ello es un juego totalmente nuevo, incluso argumentalmente. El título parte de una de las películas más aclamadas de la saga Bond, Goldeneye, pero ha sido adaptada para dar un enfoque más cercano a la nueva imagen de las películas del agente inglés. Para empezar, encontramos a Daniel Craig en el papel de Bond y no a Pierce Brosnan, actor original de la película. Tanto gadgets como escenarios también han cambiado. No obstante, el equipo ha sido bastante fiel a la trama consiguiendo cuanto menos una reinterpretación interesante de la historia, además de un enfoque muy peliculero.

De entrada, podemos afirmar

que se trata si no del mejor, uno de los mejores juegos de disparos para Wii. La plataforma no ha pasado factura a la hora de presentarnos un juego adulto con uno de los mejores controles dentro del género. Podremos jugarlo tanto con el mando de Wii, mando clásico como mando para GameCube. Para el primero de ellos es altamente recomendable modificar los parámetros de control dado que el juego ofrece uno para cada tipo de jugador, recomendando sin duda "Experimentado 3" por ser el más versátil y menos tosco. Sin embargo, pese a responder bastante bien, aquellos jugadores que vengan de juegos de disparos de las plataformas de la competencia encontrarán mucho más preciso y satisfactorio un mando tradicional. Jugablemente nos encontramos con un control bastante cuidado, similar al que podemos ver en juegos como Call of Duty. Para salir victoriosos es imprescindible usar coberturas y aprender a apuntar.

También tenemos que destacar una localización completa al castellano que además incluye a los dobladores a nuestro idioma de M y Bond. Las conversaciones entre enemigos ayudan a ambientar, pero apenas disponen de cuatro voces distintas. Por su parte, técnicamente es un juego que cumple sin destacar demasiado. Sin un apartado gráfico notable, el juego sufre ralentizaciones algo molestas especialmente en el modo multijugador.

Y hablando del modo mul-

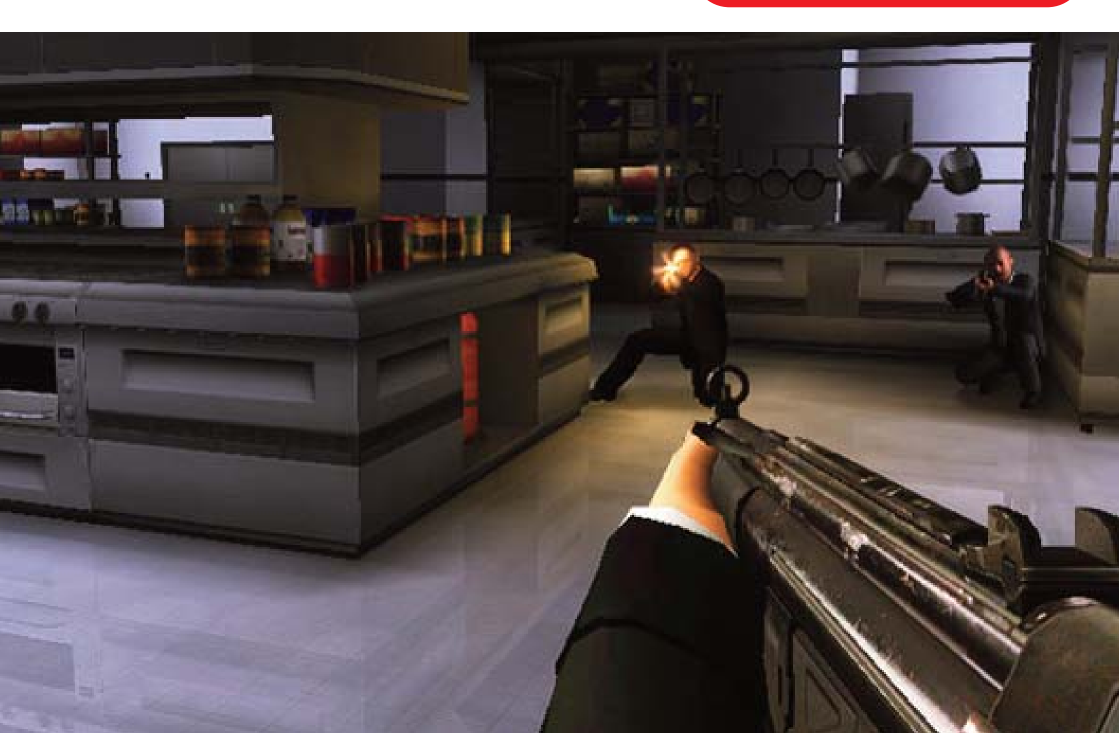
El modo multijugador es posiblemente el punto fuerte de Goldeneye 007, como lo fue en N64

Largo y rejugable

Goldeneye 007 dispone de un modo para un jugador largo y con un desarrollo muy peliculero. A esto hay que añadir un conjunto de opciones que invitan a acabar el juego varias veces.

Cuando acabemos el nivel normal (que por cierto, es exageradamente fácil), el siguiente nivel de dificultad nos ofrece un buen número de objetivos adicionales que nos exigirán más exploración y nos llevarán a nuevas áreas de cada fase.

Y si una vez acabado el nivel difícil nos quedamos con ganas de más, podremos disfrutar del juego en este mismo modo pero con la dificultad añadida de no regenerar vida, convirtiéndolo en todo un reto.







tijugador, podemos afirmar que han realizado un buen trabajo, siendo el punto fuerte del juego. El modo online funciona bien aunque sólo permite partidas de hasta 8 jugadores en línea. Recuerda de nuevo al ya mencionado Call of Duty por el sistema de niveles y la posibilidad de crear y personalizar clases, desbloqueando armas y materiales. Modos de juego encontraremos a patadas: desde el clásico deadmatch sólo o por equipos, asaltos, partidas por vidas, etc. Para jugarlo con amigos tendremos que volver a usar los famosos códigos. También es posible jugar hasta cuatro jugadores en una misma pantalla pero sin la posibilidad de añadir bots.

Pese a ser como dije un buen juego, encontramos algunos fallos que podrían haberlo convertido en un imprescindible de subsanarse. Para empezar, nos encontramos con una inteligencia artificial con altibajos algo





exagerados. Nuestros enemigos saben buscar buenos escondrijos y usar las coberturas. Incluso en ocasiones intentan franquearnos. Pero también nos encontramos con gran cantidad de enemigos que a penas son más que dianas humanas que se limitan a quedarse quietos y disparar, convirtiéndose por momentos en un mero mata-mata.

Goldeneye 007 es un juego que sabe premiar el sigilo ante la acción. Los escenarios dan mucho juego en este sentido, ofreciéndonos mobiliario para escondernos y caminos alternativos para colocarnos tras el enemigo o evitar un tiroteo. La idea es ciertamente buena, pero nos encontramos con un oído y una visión de los enemigos que deja mucho que desear. Partimos de que no oyen los disparos impactar contra la pared a menos que sean muy cercanos, ni las puertas, ni los gritos de sus compañeros,... apenas nada. También podremos dejar K.O. o lanzar de un lugar elevado a un enemigo con otro cerca e incluso viéndonos claramente. Esto no mejora con el aumento de dificultad convirtiendo los momentos de sigilo en algo soso. Durante la campaña también cabe destacar la repetitividad de algunas situaciones. En varios momentos del juego tenemos la sensación de haber vivido lo mismo en otro escenario similar.

Como podéis ver, Goldeneye 007 es un juego con puntos fuertes y otros menos fuertes. Si vuestra intención es jugarlo con amigos es una excelente compra. La campaña tampoco defrauda en absoluto, pero el título podría haber sido mejor.

Conclusiones:

Bond vuelve con fuerzas en un Goldeneye fresco y sorprendente. Pese a tener sus fallos se trata de un título recomendado para los amantes de los juegos de acción y los títulos multijugador.

Alternativas:

Los títulos de disparos en Wii son escasos, pero no hay que dejar de mencionar un Modern Warfare Reflex como una de las mejores opciones.

Positivo:

- *Modo multijugador*
- *Los cambios de la campaña dependiendo de la dificultad*
- *Un nuevo punto de vista de un clásico*

Negativo:

- *Gráficamente mejorable*
- *IA con altibajos exagerados*

TEXTO: JOSE LUIS PARREÑO

gráficos	70
sonido	75
jugabilidad	80
duración	85
total	**75**

Una segunda opinión:

Simplemente un buen juego, destaca en el pobre catálogo de Wii, pero queda muy lejos de lo que debería ser un remake del GoldenEye para Nintendo 64 y lo que este supuso para el género del FPS en consola.

José Barberán Humanes



desarrolla: gaijin · **distribuidor:** activision · **género:** simulación · **texto/voces:** español · **pvp:** 50,95 € · **edad:** +16

Apache: Air Assault

La caballería aérea del ejército moderno

Muchos aficionados a los simuladores de vuelo estábamos esperando este título como agua de mayo. Y aunque no se puede negar que se trata de una simulación realista, los gráficos no vuelan a la misma altura

Déjame darte un consejo: si alguna vez piensas en ponerte con este juego, mantente alejado del modo realista, o al menos hazlo hasta haberte pasado toda la campaña en modo entrenamiento. Si no lo haces, corres el peligro de tirar el mando al sofá al cabo de un par de misiones, y eso sería una lástima, ya que te estarías perdiendo un juego bastante entretenido.

Modelos físicos y videojuegos

Y es que, amigo, el modo realista es el principal despropósito de este juego. Aunque a primera vista pueda ser una buena idea incluir un modo para los más friquis de los emuladores, también parece bastante obvio que un helicóptero de millones de dólares y un mando de videoconsola son dos conceptos que ni en un loco universo paralelo pueden conjugarse en el mismo tiempo. Controlar al aparato de forma precisa en este modo es una auténtica tortura, y por mucho que la simulación física sea realista, más de una vez te preguntarás si un helicóptero es realmente capaz de ponerse boca abajo. Además, estoy convencido de que este tipo de aparatos tienen estabilizadores automatizados que impiden que cualquier torpeza del piloto los estrelle a la primera de cambio.

Y eso es precisamente el modo entrenamiento: un modo en que podremos despreocuparnos lo suficiente del control del aparato como para poder dedicarnos a lo que realmente importa, es decir, a cumplir los objetivos de las misiones. El

¿Es capaz de verdad un helicóptero de volar boca abajo y realizar bucles como si de un caza se tratase? Pues parece que el Apache sí que puede...



modo entrenamiento impedirá que nuestro aparato ejecute bucles absurdos y otro tipo de piruetas inverosímiles, y es el modo en el que este juego resulta divertido. Otra cosa es jugarlo en cooperativo, con uno de los jugadores al control de las armas y el otro al mando del aparato. Sólo entonces el modo realista podrá resultar, quizá para algunos, mínimamente satisfactorio.

En cuanto a la mecánica de juego, las misiones de la campaña no tienen mucho secreto. Al principio de cada una de ellas se nos presentará un resumen de nuestros objetivos, justificados a través de una historia que, honestamente, dejará de importarnos a la tercera misión. Un juego de este tipo incita a la acción inmediata, y si hay historia, mejor en secuencias cinemáticas que en formato texto. Que esto es un videojuego, no un maldito libro, pardiez.

Haciendo llover plomo

Así que tras saltarnos la hojarasca, nos encontraremos en la cabina de alguno de los modelos de Apache que se han licenciado para la ocasión. Las reproducciones de los fuselajes y de los paneles de mando son, hay que decirlo, muy ajustadas a la realidad, y nos harán sentir enseguida como si estuviéramos dentro de la aeronave. Hay diferentes vistas para escoger, pero obviamente la más realista es la vista de cabina, aunque también es la más difícil de dominar, por lo que no será extraño cambiar a la vista externa cuando las cosas se pongan color hormiga.

Los puntos de ruta se nos marcarán en el HUD, y pueden ser terrestres o aéreos, ya que estos helicópteros de guerra están preparados para abatir ambos tipos de objetivos. Para ello contaremos con una mortal ametralladora (en principio dirigida por la IA), una colección de cohetes aire-tierra y aire-aire, y contramedidas electrónicas para evitar los proyectiles enemigos. Además, tenemos un visor térmico para localizar mejor los blancos más pequeños, como por ejemplo los soldados a pie.



El objetivo último de todas las misiones consiste en destruir ciertos objetivos, y aunque algunas de ellas nos obligarán a volar bajo para evitar ser detectado, al final todo consiste en desatar un infierno de fuego y plomo sobre los malos, que son muchos y con muy mala idea.

El juego nos ofrece tres oportunidades para superar cada misión (en otras palabras, que tenemos tres vidas, vaya). Si las agotamos, deberemos empezar la misión desde el principio, ya que no existen puntos de control dentro de las propias misiones. Si bien esto, en modo realista, puede llegar a desesperar, ya que hay misiones bastante largas y morir absurdamente es muy sencillo, en modo entrenamiento (a partir de ahora, para nosotros, el modo "normal") tres vidas se estiran lo suficiente como para que la ausencia de puntos de control intermedios no sea demasiado problemática.

Además, contaremos con la ayuda de un sistema de estabilización automática que asumirá el control por nosotros mientras usamos el zoom del cañón para localizar a nuestros blancos o en momentos delicados del juego.

Realista, sí, pero no en todo

En Gaijin Entertainment son especialistas en simuladores de vuelo, pero no son tan duchos a la hora de crear gráficos creíbles. Y es que el juego adolece del principal problema de la mayor parte de los simuladores de vuelo, y es que sus mapas carecen de detalle. Este pecado, que puede ser pasado por alto en un título de aviones de combate donde la velocidad y la acción aérea son la prioridad número uno, se hace dolorosamente visible en un simulador de helicópteros, donde pasaremos gran parte de nuestro tiempo mirando hacia el suelo.

Y es que, dejando a parte la recreación de los propios helicópteros, el planteamiento gráfico de Apache: Air Assault es muy del montón. Y es una lástima, porque de haber mejorado este apartado el juego hubiera mejorado bastantes enteros. Eso sí, la topografía es fiel a la realidad, ya que se ha recreado tomando imágenes de satélite como referencia.

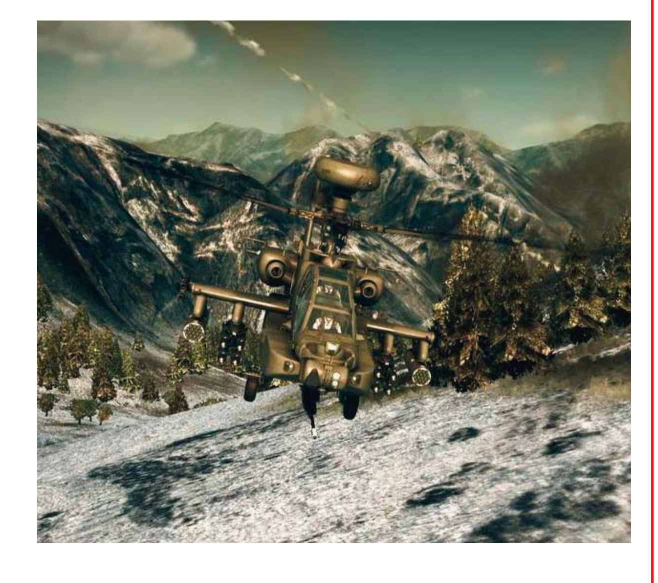
Por lo que respecta al apartado sonoro, va a juego: es igual de ramplón, sin llegar a ser malo. Los efectos especiales son correctos, aunque demasiado genéricos y planos, y la música está compuesta con la máquina de hacer partituras épico-bélicas.

Los mapas del terreno se han recreado utilizando imágenes de satélite reales. En esto ya está muy curtido Gaijin, un estudio experto en simuladores

Finalmente, en cuanto a las opciones multijugador, tenemos el ya mencionado modo cooperativo local, y el modo online. El modo local es básicamente como las misiones en solitario, es decir, ambos jugadores comparten la misma vista de pantalla y aunque



es un buen reto en modo realista, el piloto se ve en serios problemas en el momento en que el artillero usa las vistas de cañón, ya que automáticamente pierde cualquier referencia de su entorno. Cuando esto sucede, la única opción es dejar las palancas, activar el modo de estabilización automática y rezar para que no nos peguen de misilazos. Si hay muchos tiros, el piloto puede llegar a aburrirse. Por su parte, el modo online es una buena forma de desintoxicarse del modo campaña, ya que resulta refrescante contar con hasta 4 colegas con los que colaborar para cumplir con los objetivos de las misiones, o bien combatir contra otros 8 pilotos para ver quién es el último en quedar en el aire. En definitiva, el multijugador cumple, sin más, con lo que se espera de un simulador de combate aéreo.



Conclusiones:

Aunque el juego no llega a cumplir todas las expectativas generadas, en modo entrenamiento es asequible y entretenido para todos, y en modo realista podrá hacer las delicias de los paladares más exigentes.

Alternativas:

Al ser Apache: Air Assault el primer juego de helicópteros en hacer su aparición para consola no existen otros referentes. Como simulador de vuelo, tienes el las tiendas el Tom Clancy's HAWX 2.

Positivo:

- Los helicópteros son fieles a la realidad
- El modelo físico de vuelo es auténtico

Negativo:

- Un apartado audiovisual mejorable
- El modo realista es demasiado realista

TEXTO: JOSÉ MANUEL ARTÉS

gráficos	73
sonido	68
jugabilidad	79
duración	75
total	**70**



desarrolla: sega · **distribuidor:** sega · **género:**plataformas · **texto:** castellano · **pvp:** 50,95 € · **edad:** +3

Sonic Colours

El mejor Sonic lanzado para Wii

Esta es la quinta ocasión que un videojuego del género plataformas de Sonic visita Wii. Sonic Colours es la mejor entrega 3D, sin embargo sus novedades respecto a entregas anteriores son limitadas

Sonic Colours es sin duda el juego de Sonic más ambicioso de los tres protagonizados por el erizo de Sega que van a salir en el año 2010. En esta ocasión, Sega ha decidido que Sonic Colours sea exclusivo para Wii y Nintendo DS, por lo que olvidaros de ver este juego en las todopoderosas máquinas de Microsoft y Sony, al menos por el momento.

El juego nos sitúa en un parque de atracciones espacial, creado por Robotnik para redimirse por todo el mal cometido contra la humanidad, aunque pronto descubriremos que no es más que el inicio de otro de sus maléficos planes para conquistar el mundo.

Lo primero que nos llamará la atención es la similitud del juego con la esencia marcada por los juegos de Sonic en Mega Drive, velocidad bien ajustada, diversión directa sin poblaciones, sin investigaciones intermedias entre misión y misión, y Sonic como único personaje jugable, protagonista indiscutible de la aventura.

El diseño de los jefes de final de fase es de los mejor que podemos ver en el juego

Gráficamente el juego rinde a un nivel alto en la consola Wii. El diseño de personajes y enemigos es muy bueno, quedando algo por debajo el diseño de los escenarios, que pese a mostrar un buen nivel, son demasiado coloridos e infantiles, hasta el punto de llegar a empalagar. Los videos CGI también tienen un gran trabajo detrás.

El apartado sonoro presenta un gran nivel, como es costumbre en los juegos de Sonic, con melodías cañeras que ensamblan a la



perfección con los vertiginosos niveles que propone el juego. Está traducido al castellano aunque no doblado.

Jugablemente el juego se presenta bastante sencillo,

Al fin un Sonic que cumple todas las expectativas. Y han tenido que pasar 10 años

requiriendo menos esfuerzo para superarse que anteriores entregas. Controlaremos únicamente a Sonic y sus fases consistirán únicamente en llegar desde A hasta B superando obstáculos y corriendo siempre hacia adelante. Se han incluido multitud de alienígenas que al ser recogidos y usados proporcionan a Sonic características especiales imprescindibles para superar la fase. Dispone de los ya clásicos Ranking de final de fase, que nos asignarán una nota al completar la fase. Además, también tendremos que buscar varios emblemas rojos en cada fase al estilo New Super Mario Bros, lo que alargará mucho este divertido título.

El juego presenta cerca de 50 pantallas diferentes más los correspondientes jefes finales, por lo que la duración está bien ajustada.

Sin embargo, las escasas posibilidades multijugador así como lo repetitivo del sistema de juego misión tras misión puede hacer desistir a los jugadores menos dedicados.

En conclusión, uno de los mejores Sonic de los últimos años. El camino a seguir para logar el juego sobresaliente que los fans esperan.



Conclusiones:

Los juegos en tres dimensiones de Sonic mejoran entrega tras entrega desde la bajada de calidad estrepitosa producida en sus juegos tras la caída de Dreamcast. Un juego mejorable, pero que mantiene unas cotas de calidad altas en todos sus apartados.

Alternativas:

Las dos entregas de Super Mario Galaxy son superiores a Sonic Colours. Con un nivel inferior tenemos Klonoa, New Super Mario Bros Wii o las anteriores entregas de Sonic en Wii.

Positivo:

- Sonic vuelve a la calidad de antaño.

Negativo:

- Diseños muy infantiles.
- Pocas novedades jugables.

TEXTO: ROBERTO GARCÍA

gráficos	90
sonido	82
jugabilidad	83
duración	75
total	83

Una segunda opinión:

Al fin Sonic vuelve a protagonizar un juego de calidad después de mucho tiempo, una de las mayores sorpresas del año para Wii, un apartado grafico digno de Wii, una dificultad aceptable, y la sensación de jugar un Sonic de la vieja escuela.

Jose Luis Parreño

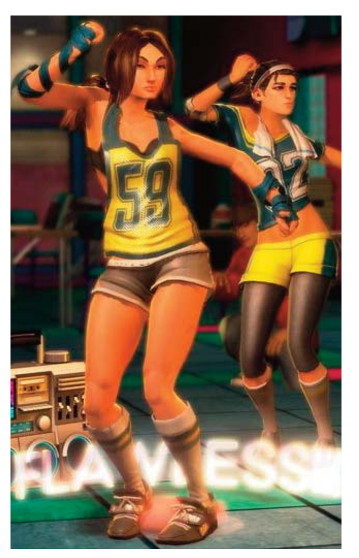


desarrolla: harmonix · **distribuidor:** microsoft · **género:** musical · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 49,95€ · **edad:** +3

Dance Central

Let's go, baby

Dance Central es el primer juego que en cierta medida viene a demostrar el posible potencial de Kinect. Ojo, no está al alcance de todos los públicos, pero ahora ya no tenéis excusa para no saltar a la pista



A ritmo de dance, pop, sabores latinos y technofusion. Una recopilación de temas que bien podría conformar el tracklist de cualquier cadena musical de ámbito nacional. Dance Central ha venido a hacernos bailar. Y los que están detrás de ello bien saben como encontrar la fórmula del éxito. Harmonix es la misma manufactura que en su momento creó Guitar Hero o Rock Band.

Su propuesta es simple y se basa en el empleo del periférico Kinect. Gracias a él nuestra meta será convertirnos en unos expertos bailarines. Pero ya os adelantamos que va a requerir mucha, pero que mucha práctica.

El diseño de la interfaz sorprende muy gratamente, con una fluidez exquisita en el que no va a ser nada complicado manejarnos a través de unos menús tremendamente sencillos. Allí será el momento de elegir nuestro tema a interpretar, su dificultad y el modo, entre solitario y competitivo.

Dance Central intenta trasladar la mecánica de los últimos juegos musicales. Salvo que aquí en vez de pulsar teclas, tendremos que ir ejecutando los movimientos que se muestran en pantalla con el fin de ir encadenando combos con los que multiplicaremos nuestra puntuación.

Dichos movimientos ya os adelantamos que requiere su tiempo y preparación el irlos asimilando poco a poco. 650 diferentes tipos no están al alcance de todo el mundo, y no serán pocas las frustraciones al ver como fallamas una y otra vez en los niveles más elevados. Pero nadie dijo que bailar fuera fácil.

El juego llega totalmente doblado a nuestro idioma. Aunque no es un doblaje como para estar orgullosos. Los clichés y dejes de los bailarines bien podrían haberse guardado para mejor ocasión. Como contrapunto, el apartado musical podrá gustar más o menos en cuanto a los temas incluidos, pero es indudable la calidad de sonido que ha sido incorporado. Algo que viniendo el juego de quien viene, no podíamos esperarnos otra cosa.

Donde sí que notamos una mejoría es en el modelado de los personajes y en sus animaciones. Movimientos muy creíbles y dinámicos con una carga poligonal significativa.

De todos los juegos que hemos analizado en esta puesta de largo de Kinect, este es sin lugar a dudas el que mejor resultado acaba cosechando. Sorprende y mucho la facilidad con la que el nuevo periférico de Kinect acaba captando nuestros movimientos. Y sobre todo al ritmo que lo hace. Pero eso sí, a costa de un handicap bastante elevado en cuestión de espacio. Para un solo jugador, es necesario separarse hasta 3,5 metros del receptor. Una distancia que no va a estar al alcance de todos los hipotéticos compradores.





Conclusiones:

Si tienes pensado adquirir Kinect, este juego debería ser el primero de tu lista. Divertido y bien acabado, da buenas muestras de lo que Kinect puede llegar a ofrecernos en un futuro.

Alternativas:

De momento no hay alternativas a Kinect en el mercado. El mes que viene llega Dance Paradise, y será el momento de juzgar cual de los dos es hoy por hoy el simulador de baile definitivo

Positivo:

- *Interfaz*
- *Excelente apartado sonoro*
- *Kinect responde francamente bien*

Negativo:

- *Requiere mucho espacio*
- *El doblaje era prescindible*

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

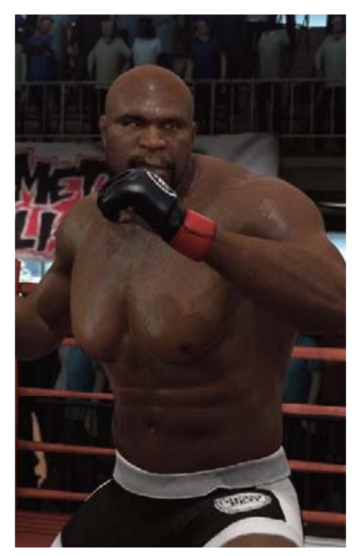
gráficos	75
sonido	80
jugabilidad	85
duración	70
total	**75**

desarrolla: ea sports · **distribuidor:** electronic arts · **género:** lucha · **texto:** castellano · **pvp:** 69,90 € · **edad:** +16

EA Sports MMA

Electronic Arts aborda nuevas disciplinas

Pese a ser un deporte todavía minoritario en nuestras tierras, las artes marciales mixtas van ganando adeptos. Fruto de ello es que llega el segundo juego dedicado a éste en un año, esta vez de la mano de EA Sports



Llega de la mano de Electronic Arts la alternativa real al juego de THQ que aborda un deporte tan minoritario como espectacular como puede ser las artes marciales mixtas.

Si lo jugamos sólo, nos encontramos con el típico modo carrera donde deberemos llevar nuestro luchador a lo más alto. Inicialmente tendremos que crear nuestro personaje dentro de un editor con multitud de opciones que van desde la altura, peso, musculación o aspecto físico. En Playstation 3 también podremos darle nuestra cara al personaje gracias a Playstation Eye. Otra opción fundamental es el estilo de lucha inicial en el que basaremos el personaje, cada uno con sus atributos específicos además de movimientos.

Con el personaje creado y tras completar el tutorial comenzará nuestro camino hacia el estrellato de la mano de nuestro entrenador. Igual que en UTF Un-

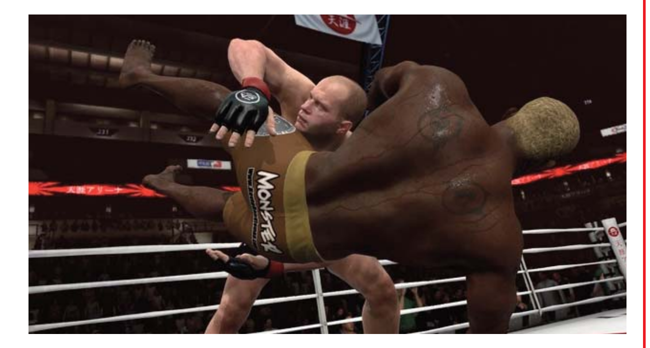
El sistema de combate ha sido heredado de Fight Night, ofreciendo una jugabilidad satisfactoria y con mayor realismo

disputed nos encontraremos con una sucesión de combates y entrenamiento entre estos para mejorar nuestras habilidades.

EA Tiburon, desarrolladora del título, ha conseguido plasmar un aire totalmente distinto gracias a una jugabilidad heredada de la saga Fight Night. Con el stick izquierdo podremos mover a nuestro personaje y esquivar golpes. Con el derecho asestaremos puñetazos con uno u otro brazo dependiendo la dirección y el movimiento, y patadas si mantenemos pulsado el gatillo trasero izquierdo. Igualmente, si el sistema de combate no nos acaba de convencer siempre podremos optar por una lucha con botones clásica. Toma especial importancia en este título el combate agarrado y en el suelo, además de las luxaciones. Cuesta un poco hacerse con tantas opciones, pero una vez dominado el combate es bastante satisfactorio.

Gráficamente nos encontramos con un juego notable. Los luchadores lucen realmente bien, con unas expresiones faciales de lujo especialmente cuando vemos dolor en sus caras. Como principal problema en este sentido nos encontramos con que como pasaba también en Fight Night, en ocasiones los golpes parecen más caricias que otra cosa. Falta contundencia en estos.

Por último destacar un modo on-line cuanto menos original. Además de combate rápido, podremos organizar torneos de hasta diez jugadores.





Conclusiones:

El título de EA Sports golpea fuerte posicionándose como una alternativa realmente interesante. Un título completo y divertido para los amantes de las MMA.

Alternativas:

UTF Undisputed es sin duda su principal competidor, pero tampoco deberías perderte el último Fight Night pese a que el deporte no sea exactamente el mismo.

Positivo:

- Modelado de los personajes
- Sistema de combate
- Modo online

Negativo:

- Puede que no guste a todos por su temática
- La falta de contundencia en los golpes

TEXTO: JOSE LUIS PARREÑO

gráficos	80
sonido	70
jugabilidad	80
duración	80
total	**75**



desarrolla: lucasarts · **distribuidor:** activision · **género:** acción · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 64,95 € · **edad:**+12

Star Wars: El Poder de la Fuerza II

El regreso de Starkiller

Después de una primera entrega que no pasó desapercibida para nadie, de hecho tuvo una más que aceptable aceptación, Lucasart nos vuelve a poner en la piel de Starkiller. ¿Pero no le dábamos todos por muerto?

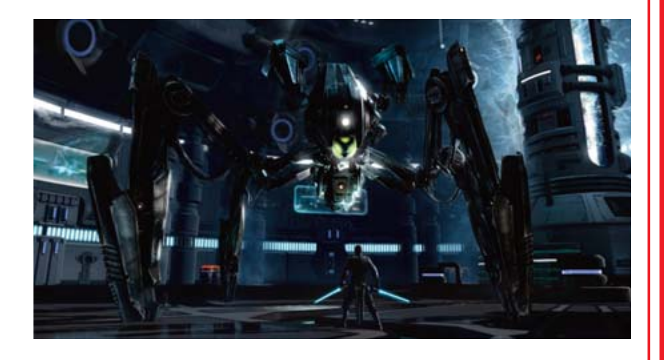
Treinta y tres años después vemos como todo lo relacionado a Star Wars se sigue vendiendo y esta vez vuelve con la continuación del juego "El Poder de la Fuerza", donde encarnábamos a Starkiller, el joven aprendiz de Darth Vader, dando caza a los Jedis de la república y el resto de cometidos que este nos ordenaba, añadiendo a través de él, el trasfondo que unirá los Episodios III y IV de la saga de películas.

Este nuevo capítulo comienza viendo llegar a Darth Vader a Kamino, lugar donde reside la fábrica de clones del imperio, y donde permanece preso Starkiller. Pero, os preguntaréis "¿no había muerto?" Pues para resolver esta pregunta tendréis que recorrer junto a este joven Jedi los caminos de la Fuerza. Algo que no os llevará mucho tiempo, ya que este juego no se extiende mucho más de 6 horas.

Dos años más tarde, Star Wars: El Poder de la Fuerza II presenta un aspecto gráfico renovado, ya que ha conseguido arreglar muchos de los errores de su predecesor. De hecho, el único problema que persiste es la ralentización en algunos momentos que se produce cuando hay muchos enemigos en pantalla o un lío descomunal en cuanto a los efectos de nuestros poderes. Por lo demás, vemos que el motor gráfico aguanta a la perfección los efectos de luz generado por cualquier de nuestros poderes o las explosiones, que por cierto son de una calidad excepcional.

En cuanto al diseño de los

Uno de los pricipales problemas de esta secuela es el argumento, cosa que brilla por su ausencia, que nos hace echar de menos el de la anterior entrega



personajes cabe decir que están bastante bien representados, destacando por encima de todo las animaciones de Starkiller, las cuales tienen una fluidez y una estética notable.

Sin embargo los escenarios, a pesar de estar bien representados, dan la impresión de haber querido alargar los niveles, haciéndolos un tanto repetitivos, lo que le resta bastante calidad.

En cuanto al entramado de la jugabilidad, sigue el mismo camino que su predecesor. Aparte de la revisión de los poderes, poca innovación más existe, lo que hace que el juego parezca más un paquete de expansión que un juego completamente nuevo.

En cuanto a la IA hay que decir que al principio es algo elevada, pero una vez que nuestro personaje va aumentando su "fuerza" la cosa se convierte en un paseo, algo que debería haberse ajustado.

Como ya habíamos comentado antes, el juegos es demasiado corto, si a esto le sumamos la ausencia de online, nos deja la sensación de que es para jugarlo una sola vez y dejarlo acumulando polvo.

Cabe destacar que el título está perfectamente localizado al castellano, y las voces escogidas para el doblaje son muy buenas.

El apartado gráfico raya a buen nivel, el único inconveniente en este apartado son las ralentizaciones cuando hay demasiados enemigos en pantalla

Conclusiones:

Después de dos años de espera, esta secuela ha dado un pequeño paso hacia atás respecto a su antecesor. Se esperaba mucho más de él, dejando la sensación de tratarse más de una expansión de su antecesor que de una nueva entrega. Eso sí, con un apartado técnico destacable.

Alternativas:

Si no has jugado a la anterior entrga, merece la pena hacerlo. Sólo si eres fan de la saga, te merecerá la pena jugar este título.

Positivo:

- Apartado gráfico.
- La banda sonora y el doblaje

Negativo:

- Argumento bastante mejorable
-Escasa duración

TEXTO: JORGE SERRANO

gráficos	85
sonido	90
jugabilidad	80
duración	55
total	**75**



desarrolla: quadriga games · **distribuidor:** koch media · **género:** estrategia · **texto/voces:** cast · **pvp:** 9,90 € · **edad:** +12

Emergency 2012

Preparados para cualquier contratiempo

La estrategia es un género que siempre se ha cultivado en la sociedad PCera, casi siempre contrlando ejércitos. En este caso no nos encargaremos de destruir o aniquilar a nadie, si no que seremos los artífices de paliar todo tipo de emergencias.



Emergency 2012 es la última entrega de la clásica serie que apareció por primera vez en 1998, donde la temática ha sido siempre la misma: controla a los equipos de rescate ante situaciones más o menos catastróficas, desde coches siniestrados o incendios hasta tornados, terremotos e inundaciones.

La base principal de esta nueva edición es sin ninguna duda su modo campaña, en esta ocasión nos enfrentaremos a 12 diferentes desastres, diferenciados en distintos puntos, lugares y ciudades del planeta. Valga decir que lamentablemente en esta ocasión el número de misiones a decrecido en número, siendo estas mucho más numerosas en ediciones pasadas, aunque posiblemente este hecho haya favorecido que las propias emisiones ganen en intensidad y calidad.

En esta ocasión todo gira alrededor del cambio climático y sus devastadores efectos sobre

Deberemos controlar y organizar a todos los servicios de salvamento y rescate si queremos subsanar las emergencias propuestas por el juego

algunas ciudades europeas, exagerados de manera notable para crear unos escenarios donde lo importante no es evitar lo que pasa, sino combatir parte de sus consecuencias.

Técnicamente el juego está bastante resuelto dentro de sus limitaciones, que son básicamente dos: los escenarios son bastante pequeños, en ocasiones demasiado, y no permiten ver mucho más allá del punto concreto de intervención, y por otro, la innecesaria utilización de scripts dentro de todas las misiones, lo cual resta intensidad al juego de forma innecesaria. Las dos combinadas restan puntos al conjunto global del juego, ya que no llegamos a entender para que queremos scripts que nos lleven a un nuevo incendio o accidente que se esta produciendo, como mucho, a dos manzanas de donde estamos actualmente. Curiosamente, el modo libre, donde los escenarios sí que tienen cierto tamaño, no tiene este problema.

La jugabilidad tiene varios fallos, bastante importantes en algunos casos, que hacen que la experiencia del juego no sea todo lo agradable que debiera. En primer lugar, problemas con las cámaras y la lentitud al recorrer el escenario, a lo que hay que añadir problemas extraños en los bordes del escenario, como que un incendio se propague más allá del límite y no puedas acceder con los bomberos, teniendo que hacer malabarismos con el zoom y la cámara para ver una esquinita de lo que está pasando y poder apagar el fuego.





Conclusiones:

Emergency 2012 muestra una evolución notable con respecto a su predecesor, y aunque se eche de menos un editor, y contenga algunos defectos jugables, se trata de un título correcto, en el que sus fans quedarán satisfechos.

Alternativas:

Aunque la temática no es la misma, cualquier juego de estrategia bélica puede ser otra alternativa en este género o tipo juegos.

Positivo:

- Modo multijugador
- Bastante divertido

Negativo:

- Algunas iperfecciones jugables
- Se echa en falta alguna misión más

TEXTO: JORGE SERRANO

gráficos	75
sonido	70
jugabilidad	75
duración	75
total	73

desarrolla: ubisoft · **distribuidor:** ubisoft · **género:** fitness · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 50,95€ · **edad:** +3

Your Shape Fitness Envolved

Hora de ponerse en forma

Fitness envolved no hay que entenderlo como un juego. Es un programa de rutinas en el que el objetivo no es otro que hacer que nos levantemos del sillón. La profundidad la marcas tú



La franquicia Your Shape es una de las más reconocidas dentro de los entrenadores audiovisuales. Y con el lanzamiento de Kinect, han visto la oportunidad perfecta para colarse de nuevo en nuestro salón.

Aunque hace ya un año lo intentaron en Wii, en esta ocasión, y gracias a las bondades que concede el nuevo periférico de Microsoft, han conseguido pulir el resultado a unos niveles más avanzados. Aunque como veremos, aún no es suficiente.

La propuesta de Ubisoft la podemos dividir en tres grandes bloques. La primera, y que a la postre conforma el grueso del título, es el entrenamiento personal. Tras un breve cuestionario y una detección de nuestra fisonomía, podremos seguir alguno de los diversos programas que el juego nos ofrece con el fin de potenciar la parte que creamos que nos conviene. Una libertad que se agradece y que deja atrás los encorsetados programas obligatorios, y cansinos, presentes en otros títulos. Aquí cada uno marca su ritmo de trabajo en función de sus necesidades y preferencias.

La segunda parte la conforman los juegos de gimnasio. En este subgrupo encontraremos una serie de minijuegos consistentes en conseguir la mayor pun-

tuación posible. Pruebas como destrozar ladrillos a base de puñetazos y patadas, mantener bloques en equilibrio, mover nuestras caderas en un exigente hula-hula o pisar los sectores de un imaginario círculo que se crea a nuestro alrededor.

Por último, nos encontraremos con la sección de fitness. En ella ubicaremos las clases de Zen y sesiones de cardioboxeo.

Y aquí es donde comenzamos la sesión de los peros. El primero lo encontramos en la detección de movimientos. Cuando estos se producen de forma exagerada, como en las sesiones de cardioboxeo, Kinect lo detecta sin ningun problema. En cambio, cuando se trata de movimientos más pausados, es cuando estos comienzan a aparecer. No será raro que muchas veces nos encontremos en la postura requerida y el sensor no acabe por identificarnos correctamente. Incluso con ropa ajustada, esos problemas están presentes.

El otro pero lo encontramos en la interfaz. Esta es demasiadosimple y realmente, carente de personalidad. Los entornos tan blancos en vez de ganar presencia en minimalismo, lo que hace es dar sensación de pobreza. Un título basado en el dinamismo debería haber buscado una fórmula más atractiva. De la misma manera no ayuda en exceso el intento de recrear nuestro personaje como si de un molde se tratase. La figura no queda perfectamente definida e incluso habrá ocasiones en las que nuestro personaje misteriosamente comienza en la altura de los tobillos.

Por lo demás Your Shape no engaña a nadie, aunque tampoco tiene armas para hacerlo. Lo que podemos hacer con él está presente desde el principio del juego. Aunque según sea nuestra habilidad a la hora de desarrollar las diversas pruebas, podremos ir desbloqueando nuevos niveles de dificultad. Pero más allá de eso, no hay mucho más. Está basado completamente en la repetición sistemática de pruebas y en la confección de un programa de entrenamiento que se ajuste a nuestras necesiddades. Fuera de eso, no hay mayor reto, aunque bien es cierto que tampoco lo necesita, que ser constante con uno mismo y obligarse a hacer deporte a diario.

Conclusiones:

Your Shape se presenta como un profesor particular para obligarnos a levantarnos del sillón. Fuera del programa de entrenamiento personal, el juego no goza de mayor atractivo.

Alternativas:

Aunque Kinect acaba de salir al mercado, ya es posible contar con dos alternativas dentro del fitness para la consola. Una es esta, y la otra es EA Sports Active 2. Aunque ámbos ofrecen experiencias similares.

Positivo:

- Programas adaptados a necesidades
- Ideal para hacer deporte en invierno

Negativo:

- Problemas en la detección
- Interfaz pobre

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	60
sonido	65
jugabilidad	75
duración	80
total	**70**



desarrolla: rockstar · **distribuidor:** rockstar · **género:** sandbox · **texto/voces:** cast/ing · **pvp:** 800MP/9,95€ · **edad:** +18

RDR: Undead Nightmare

Red Dead Rising

Llega el primer DLC que viene a ampliar la experiencia en modo de un jugador. Un cambio de ambientación que nos hará entender de una forma completamente distinta el Lejano Oeste

Undead Nightmare plantea una historia alternativa y paralela a la que vivimos con John Marston. En ella, un extraño descubrimiento provocado por un afán desmedido de poder desemboca un torrente de hechos bastante inverosímiles: Los muertos, regresan a la vida. Pero una vez superado el sorpresivo skin-mod, la propuesta pierde fuelle.

Manejando al bueno de John, y en su búsqueda desesperada por entender que está pasando y como poder salvar a su familia, recorreremos todos y cada uno de los puntos principales de la aventura original observando como está afectando a sus vidas. Un camino demasiado precipitado y que intenta llegar a todos los puntos en un recorrido que si nos centramos en el modo campaña, apenas llega a las 3 horas. Tal vez enfocado de distinta manera, y sin la necesidad de ver que ocurre con todos y cada uno de los secundarios, el juego hubiera obtenido otro resultado. Tampoco le ayuda en demasía la historia. Que como ocurre en todo el paquete, se muestra un tanto precipitada. Apenas hay cohesion más allá de ir a tal punto y ver que ocurre. Incluso algunos de ellos se encuentran totalmente desnaturalizados con lo que incomprensiblemente ocurre a su alrededor. Tampoco hay variedad en las misiones, las cuales se reducen en su mayoría a seguir para adelante, conseguir un determinado objeto o limpiar un cementerio.

Para paliar este cometido, se han introducido un buen puñado de secundarias. Puñado en cantidad, aunque lamentablemente no en variedad. Cada entidad poblada está infestada de no muertos, y es nuestra labor eliminarlos. Según vayamos ayudando a los supervivientes, se llenara un medidor. Una vez lleno, el pueblo recuperará la normalidad y obtendremos como recompensa munición, una nuevaarma y un punto de guardado.

El otro grupo de secundarias lo conforman las personas desaparecidas. Estas funcionan exactamente igual que los carteles de Se Busca del original, con la variante de que debemos traer sanos y salvos a un lugar seguro a la persona buscada.

Otra de las novedades introducidas es el trabuco. En Undead Nightmare no hay dinero, por lo que para conseguir munición es indispensable limpiar los pueblos o rescatar a los desaparecidos. Pero en casos de extrema necesidad podemos recurrir a esta nueva arma. Con ella podremos usar como munición las partes de los zombis eliminados. Su poder es devastador, pero su recarga es desesperantemente lenta, con lo que su uso debe ser meditado en consecuencia.

En cuanto a su faceta jugable, apenas vamos a notar cambios significativos. Lo único va a venir en la nueva forma de combate. Los zombis no usan armas de fuego, sino que emplean el ataque cuerpo a cuerpo. En ocasiones, y es de agradecer en ese sentido, vamos a tener tantos enemigos en pantalla apaleándonos, que salir vivos va a resultar un reto.

Aunque por volver a poner un pero, se echa de menos una mayor varieda de enemigos. Apenas encontraremos cuatro tipos distintos de zombis en cuanto a formas de ataque: los normales, los rastreadores o rápidos, los placadores y los escupidores. Aunque en esencia todos mueren de la misma manera, que no es otra que disparándoles a sus en otrora preciosas cabezas.

Ahora ya está en formato físico.





Conclusiones:

No está a la altura de las expansiones que Rockstar nos había acostumbrado. Demasiado caótico en su desarrollo, con un argumento inexistente. Como curiosidad está bien, pero no es una experiencia indispensable.

Alternativas:

Será por juegos de zombis... Aunque si lo que buscas es zombis y oeste, la respuesta es no, no hay alternativa a día de hoy en el mercado.

Positivo:

- *Una nueva forma de jugar a RDR*
- *La ambientación es muy buena*

Negativo:

- *Corto aun para ser un DLC*
- *La historia no resulta interesante*
- *Muy poca variedad de situaciones*

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	90
sonido	80
jugabilidad	70
duración	50
total	**70**



desarrolla: rare · **distribuidor:** microsoft · **género:** deportes · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 49,95€ · **edad:** +3

Kinect Sports

Mmm... ¿360 Sports?

Con la voz del mítico Manolo Lama, llega Kinect Sports. El juego de Rare se presenta como una variante mas pulida de Wii Sports. Podremos realizar hasta seis deportes con varios y claros altibajos

Y es que no todos los deportes han sido reflejados como nos hubiera gustado. Dos de ellos destacan por encima del resto: El boxeo y el ping-pong. Otros dos lo hacen de forma correcta, que son los bolos y el atletismo, mientras que el volley y el futbol no son precisamente la alegría de la huerta.

Intentando ir *in crescendo*, comenzaremos con el volley. El minijuego se compone de movimientos fijos en los que se nos indicará en todo momento cuando debemos posicionarnos para recibir, y cuando para rematar. La propia naturaleza del juego tampoco invita a mas florituras teniendo en cuenta que debemos jugar en el salón de nuestra casa.

El otro componente de los no agraciados lo conforma el futbol. Aquí la dinámica a seguir es similar al clásico juego de las chapas. Los jugadores se muestran estáticos y se nos ofrece diversas posiblidades para ejecutar un pase con el objetivo de llegar a las posiciones más adelantadas. Una vez allí, podremos ejecutar un disparo a puerta si somos el atacante, o bien repeler el disparo si somos el portero.

Entre los juegos correctos llegamos al turno de los bolos. Este sigue la misma dinámica que la realidad, incluyendo efectos si es preciso. Sin embargo no acaba de cuajar debido a varios problemas de detección y a lo relativamente fácil que resulta empalmar strike tras strike.

El atletismo es otro juego que podía haber dado más de sí si no tuviera los problemas de detección mencionados. En esta disciplina podemos correr, realizar lanzamientos y saltos de longitud.

Llegados a este punto, aparecen por fín los buenos. Tanto el boxeo como el ping pong representan lo que debería haber sido el juego en su totalidad. Inexplicablemente la detección es perfecta, cosa que no ocurre en las otras disciplinas, siendo tremendamente gratificante la del tenis

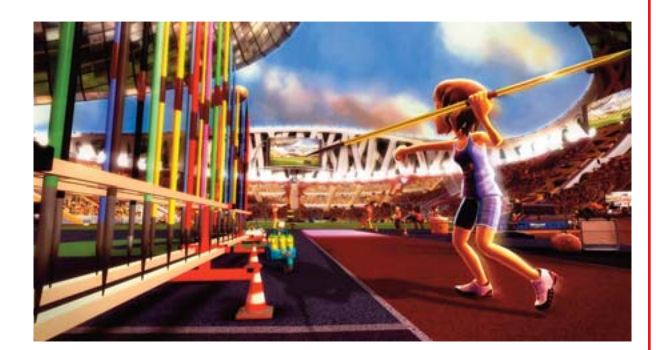
de mesa, donde el ratio de recepción se sitúa en niveles próximos al 1:1.

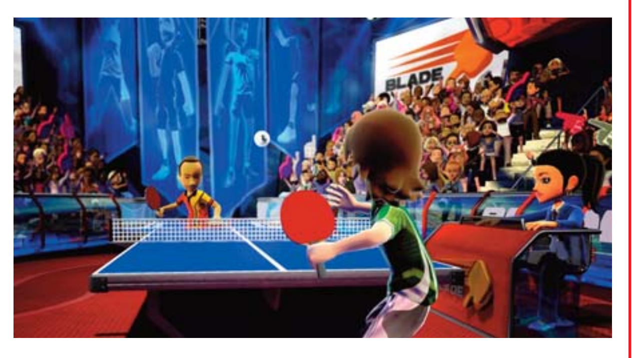
Es dificil de comprender como algunos juegos muestran esos errores y otros han sido resueltos de una manera tan sobresaliente, cuando estamos hablando del mismo título. Pero tristemente esta es la realidad. De haberse presentado únicamente con el tenis de mesa, y potenciándolo con un modo carrera en condiciones, estaríamos frente a la mejor carta de presentación de Kinect de cara al público. A veces menos, es más.

Por otro lado, podemos competir en cualquier disciplina bien de manera única, o competitiva, creando las diversas competiciones para establecer unos pequeños JJOO en nuestro salón fomentando el aspecto social del juego.

Dejando de lado los aspectos jugables, y ya entrando en materia en cuestiones técnicas, el juego no es el paradigma en materia gráfica. Una paleta de colores donde abundan los brillos exagerados a los que ya nos tienen acostumbrados desde Rare. Los modelados no son un dechado de virtudes, ni tampoco las texturas empleadas. Todo está engranado en un ambiente desenfadado.

Donde el juego se marca un tanto es sin lugar a dudas en el apartado sonoro. La ambientación en ese sentido tiene poco que reprochar. Buenas melodías y efectos bastante bien recreados. Además, contaremos con la voz de Manolo Lama, que ejerce en esta ocasión como maestro de ceremonias . Su voz nos retrotaerá a los FIFA's de principios de siglo.





Conclusiones:

Salvo lo mostrado en el tenis de mesa y en menor medida en el boxeo, el resto de la experiencia que oferta no deja de ser algo muy complementario. Si se hubieran eliminado, el juego hubiera ganado enteros.

Alternativas:

Desde Ubisoft tenemos la alternativa de MotionSports. Ofrece una variante mas real que la desenfadada que propone Kinect Sports.

Positivo:

- El tenis de mesa
- Cuenta con Manolo Lama

Negativo:

- Solo vale la pena 2 de 6 pruebas
- Gráficos plastificados

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	65
sonido	75
jugabilidad	65
duración	70
total	**70**



desarrolla: ruffian games · **distribuidor:** microsoft · **género:** acción · **texto/voces:** español · **pvp:** 560 MSP · **edad:** +18

Crackdown 2 Deluge Pack

Nuevo DLC con dos nuevos modos de juego

Nuevo complemento descargable que se presenta, como lo hizo en su momento Toy Box, en dos sabores: gratuito y premium. La diferencia, además de los Microsoft Points que cuesta el segundo, es un modo de juego extra.

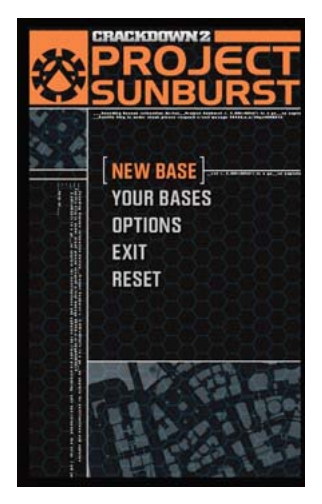
La expansión Deluge para Crackdown 2 no es ni mucho menos tan completa como la anterior Toy Box, aunque de hecho su coste sea exactamente el mismo. Si lo miramos desde ese punto de vista, no parece un gran negocio, pero veamos con mayor detenimiento qué nos tiene preparado en esta ocasión la gente de Ruffian Games.

Lo primero que debes saber es que esta expansión está casi exclusivamente dirigida a su faceta multijugador, por lo que, si lo tuyo es ir por libre, ya sabes a lo que atenerte. El paquete añade dos nuevos modos para varios jugadores, así como el puñado de Logros y recompensas de avatar de obligada inclusión. El modo Deluge que da título a la expansión es un nuevo modo cooperativo que reta a hasta 4 jugadores a enfrentarse a incesantes oleadas de enemigos de dificultad progresiva. El segundo modo es un módulo de todos contra todos donde hasta 16 jugadores podrán competir en 6 mapas distintos para capturar una bandera, en este caso, con forma de orbe.

Como ya sucediera con el pack anterior, Microsoft ofrece este DLC en dos modalidades. La modalidad de prueba es lógicamente gratuita, e incluye el modo Captura el Orbe íntegro y una versión para un solo jugador del modo Deluge. Sólo la versión premium permite jugar al modo Deluge de forma cooperativa.

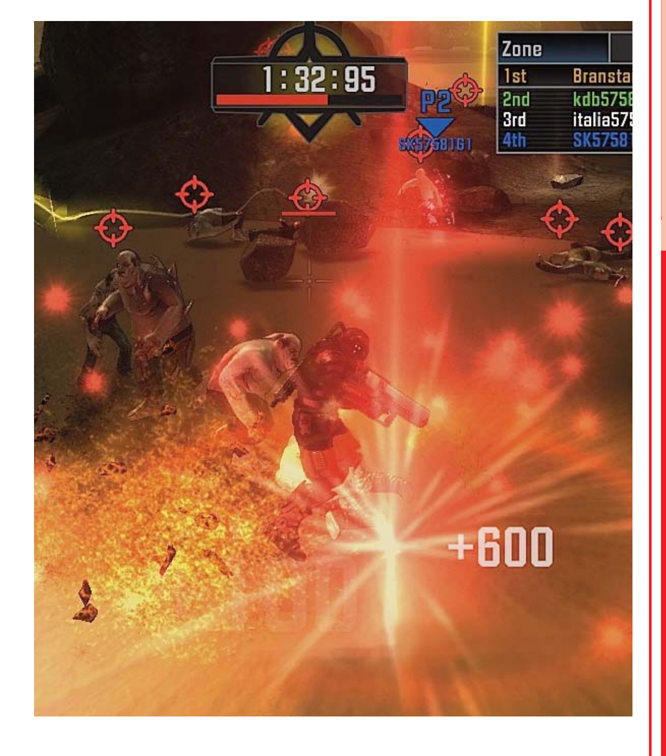
XBL y Windows Phone 7

Considerando todo en su conjunto, puede parece que el precio es excesivo para lo poco que incluye la versión premium. Sin embargo, la promesa de un nuevo juego para Windows Phone 7 llamado Crackdown 2: Project Sunburst pone las cosas un poco más interesantes, porque se supone que jugarlo desbloqueará nuevas opciones en el modo Deluge y viceversa, que el modo Deluge activará nuevas armas en el juego



para móviles. El título, cuya mecánica de juego consiste en la típica defensa del castillo, utilizará activamente Bing Maps y será el primero en ofrecer algún tipo de interacción entre Xbox Live y WP7.

¿Es suficiente un "modo horda" cooperativo y la posible (aunque limitada) interacción con un juego para móviles para justificar el precio de este DLC? Lo cierto es que no sólo se nos antoja algo caro, es que ni soluciona los problemas que presenta el título ni aporta valores destacables en cuanto a gráficos o jugabilidad, excepto algunas actualizaciones sin especificar relativas a las armas, los vehículos "y más". Suponemos que en ambos casos se habrá afinado su desempeño, aunque nosotros no hemos apreciado ningún cambio especialmente significativo. Es más, el modo Deluge abunda en lo que menos nos gustó de Crackdown 2, es decir, es un modo exclusivamente arcade que multiplica por mucho la descerebrada matanza de mutantes y esbirros de la Célula hasta nuestra ineludible derrota final.



Conclusiones:

Probablemente solo los que estén muy enganchados al elemento online de este juego encontrarán el pack interesante. Todos los demás pueden optar por la versión gratuita sin miedo a estarse perdiendo una expansión esencial.

Alternativas:

El Red Dead Redemption: Undead Nightmare es el último DLC aparecido para el juego que dábamos como alternativa a Crackdown 2.

Positivo:

- Interacción con Crackdown 2 para WP7
- Algunas correcciones menores

Negativo:

- No aporta grandes novedades
- Demasiado caro para lo que es

TEXTO: JOSÉ MANUEL ARTÉS

gráficos	58
sonido	71
jugabilidad	55
duración	88
total	70



desarrolla: spike · **distribuidor:** namco bandai · **género:** lucha · **texto/voces:** cast/inglés · **pvp:** 59,90 € · **edad:** +12

Dragon Ball Raging Blast 2

1, 2, 3... ¡Fusión!

Un año después del lanzamiento de Raging Blast llega a nuestras consolas la segunda parte de la entrega, bajo el mismo nombre: Dragon Ball Raging Blast 2

Dragon Ball se ha convertido en todo un referente en los videojuegos. La obra de Akira Toriyama sigue recaudando millones y millones gracias a la industria del videojuego. Dragon Ball Raging Blast 2 es la última entrega de la saga en el mundo de los videojuegos, aunque no por ser la última tiene que ser la mejor, ya sabemos que esto no va así.

Como ya viene siendo habitual en este tipo de juegos, nos encontraremos con varios modos de juego, que abarcarán desde el típico modo versus hasta los combates online. Pero la principal novedad de esta entrega será la ausencia del modo historia. En vez de éste, el modo principal de juego será el denominado Modo Galaxia, que se presenta como el sucesor y más importante reclamo para hacernos jugar a esta nueva entrega. Dicho modo consistirá en superar una serie de combates predefinidos cumpliendo algunas condiciones preestablecidas, como por ejemplo que nuestra salud disminuya un tanto por ciento antes de acabar el combate, que la dificultad se incremente durante el combate, luchar con un rival "potenciado"...

Otra de las principales novedades es el incremento significativo de personajes, ya que contaremos con alrededor de 90 personajes distintos (sin incluir las transformaciones). Además de los ya conocidos, veremos caras nuevas, nunca vistas en un videojuego de Dragon Ball, como es el caso de Doore, Neiz, Tarble, Hatchiyack y los androides número

Podremos elegir entre una gran variedad de combos y ataques, apréndelos bien puesto que ahí está la clave para ganar el combate



14 y 15. Puntualizar que algunos de estos nuevos personajes provienen de una OVA de Dragon Ball Z que nunca llegó a España, por lo que puede ser que éstos personajes no os suenen de nada.

También debemos destacar la destrucción de los escenarios. No podremos destrozar todo a nuestro antojo, pero si jugamos en un espacio abierto, con edificios o montañas, éstos quedarán afectados cuando lancemos a nuestro rival hacia ellos (o cuando nos lancen a nosotros), consiguiendo un efecto muy realista.

El modelado de los personajes también es un acierto: unos tonos muy coloridos y un diseño muy fiel a la saga, sin duda una combinación explosiva que nos hará disfrutar de cada uno de nuestros combates.

Por el contrario el modo online ha defraudado. Los combates en línea no acaban de funcionar correctamente y a veces sufriremos "lag". Probablemente este error se solucionará de alguna manera, pero lo cierto es que de momento no acaba de ir muy fluido.

Con la cámara nos pasará lo mismo y, pese a que afirman haber solucionado los problemas que sufríamos en la primera entrega, en ciertos momentos nos desesperará, ofreciéndonos ángulos de visión incorrectos.

Vegeta y Broly podrán transformarse en super guerreros (super saiyajins) de 3r nivel, cosa que en la serie nunca ocurrió

Conclusiones:

Después de Dragon Ball Raging Blast esperábamos algo mejor. Es cierto que esta segunda entrega supera a la primera en muchos aspectos, pero el cambio sigue sin ser realmente significativo.

Alternativas:

El universo Dragon Ball es muy grande y puedes encontrar muchos juegos de la serie. Si buscas juegos del mismo género puedes probar Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm 2.

Positivo:

- *Gran variedad de personajes*
- *Voces en japonés*

Negativo:

- *Modo historia inexistente*
- *Cámara inestable*

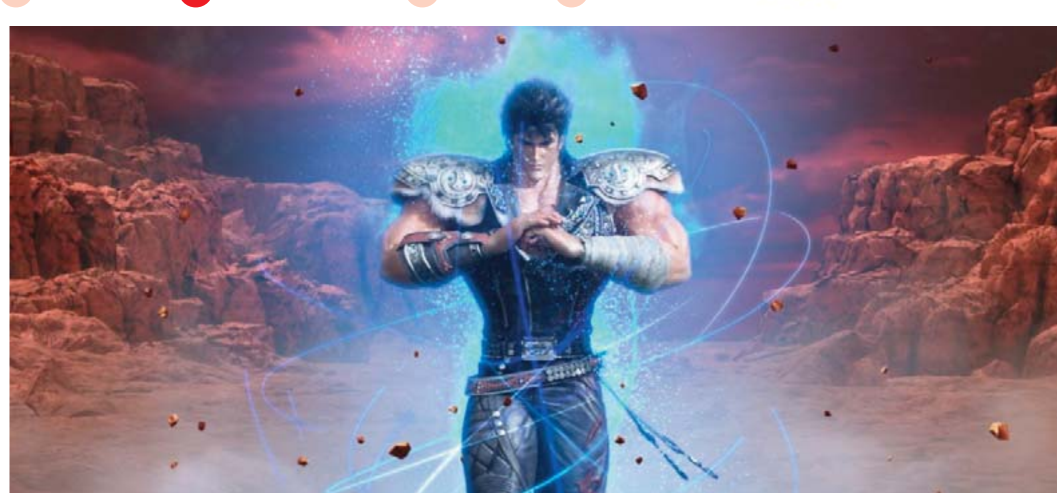
TEXTO: MARC ALCAINA G.

gráficos	75
sonido	70
jugabilidad	65
duración	60
total	**67**

Una segunda opinión:

Un nuevo Dragon Ball mejorado en ciertos aspectos. Si eres fan de la saga seguramente te agradará.

Jorge Serrano



desarrolla: tecmo koei · **distribuidor:** koch media · **género:** beat´em up · **texto/voces:** esp/ing · **pvp:** 59,90 € · **edad:**+18

El Puño de la Estrella del Norte

Repartiendo a diestro y siniestro

Un anime que tuvo mucha polémica en occidente por su alto grado de violencia. Con esta frase se puede definir esta licencia. Donde su protagonista es todo un portento utilizando sus puños

La historia del manga y también del juego nos lleva a un futuro no muy lejano en el que una guerra nuclear ha devastado el planeta, y en esta época postnuclear se ha pasado de una humanidad civilizada a una en donde sólo prevalece el más fuerte. Cómo no, el bien más preciado es el agua y sólo los más fuertes triunfan. Entre todos ellos hay un guerrero que practica un arte milenaria. El arte del Puño de la Estrella del Norte que se basa en golpear en ciertos puntos del cuerpo y que es capaz de acabar con el enemigo con sólo un golpe, sea cual sea su fuerza.

El Puño de la Estrella del Norte: Ken's Rage se centra en todo el manga, más que en al anime y veremos no sólo la historia de Kenshiro, el heredero del arte marcial citado, sino también de otros protagonistas de la historia. En este sentido, el juego es sobresaliente, sigue todos y cada uno de los momentos del juego con combates, escenas cinemáticas y un largo etcétera. No hay ninguna queja en lo que respecta a este apartado del juego. Koei, para el juego en sí, ha optado por utilizar el mismo sistema de juego que Dynasty Warriors, pero con algunas variantes.

El juego nos ofrece un elevado numero de opciones jugables, permitiéndonos controlar a muchos de los personajes principales cada uno con su historia

El desarrollo es de lo más sencillo: avanzar por distintas zonas del mapa mientras eliminamos a una serie de enemigos, lo que nos abrirá la posibilidad de avanzar a una nueva zona. A esto se le llaman objetivos, y mientras



los cumplamos no debemos preocuparnos de nada. A lo largo de este peregrinaje por la trama iremos controlando distintos personajes tan conocidos como el propio Kenshiro, Toki, Mamiya o Raoh, con distintas habilidades cada uno. El modo en sí se hace largo, aunque presenta poca variedad en las situaciones y escenarios.

Si eres fiel a la saga, te recomendamos jugarlo en japonés, eso sí lo textos estan en perfecto castellano

Estos son muy normalitos, contando con zonas destructibles de forma parcial y otras totales. Muchas texturas son borrosas, y la cámara no es del todo precisa en algunos momentos. Además, las animaciones de los personajes son muy robóticas, y el modelado de los mismos (exceptuando los principales) está a un nivel muy básico. Estamos ante un apartado visual poco pulido que incluso llega a resentirse cuando la pantalla está repleta de enemigos.

A su favor decir que la IA guarda un buen nivel, ayudando a ofrecer una curva de aprendizaje adecuada. La versión que nos llega a los europeos apenas está retocada respecto a la japonesa, conservándose toda la esencia del juego original e incluso potenciado en ciertos aspectos.

Para rematar hay que decir que el apartado sonoro es bastante fiel a la serie, eso sí, los diálogos están en inglés o japonés.



Conclusiones:

El Puño de la Estrella del Norte es un título bastante fiel a la serie de la que proviene. Todo un punto a favor para los mantes de la misma. El problema está en que se suele hacer algo repetitivo y el compendio general no sebresale llegando a ser un título de lo más normalito

Alternativas:

Si cambias los puños por espadas, tienes la saga Dinasty Warriors. Si eres fan de Kenshiro, no te defraudará.

Positivo:

- Excepcional adaptación del anime
- Gran número de modos de juego

Negativo:

- Desarrollo excesivamente repetitivo
- Imprecisiones de la cámara

TEXTO: JORGE SERRANO

gráficos	80
sonido	85
jugabilidad	70
duración	89
total	65

desarrolla: bizarre creations · **distribuidor:** activision· **género:** acción · **texto/voces:** inglés· **pvp:** 70,99 € · **edad:** +16

007: BloodStone

Licencia para jugar

El espía más famoso del mundo vuelve a los videojuegos de la mano de Activision y Bizarre Creations con BloodStone, una nueva aventura de acción y conducción que vuelve a estar protogonizada por Daniel Craig



La última vez que pudimos meternos en la piel de James Bond fue en el año 2008 con 007: Quantum of Solace, basado en la película homónima. Esta vez estamos ante el primer 007 desarrollado por Bizarre Creations, estudio con gran experiencia en la conducción arcade y que se aprovecha de ello en este título, como veremos más adelante.

En BloodStone nos enfrentamos a un grupo terrorista que ha robado uno de los proyectos secretos de Reino Unido, un arma química que en las manos equivocadas puede tener consecuencias catastróficas. El juego empieza con una misión en la que tendremos que evitar un atentado durante una reunión del G-20. Para ello deberemos atrapar al cerebro del plan antes de que sea demasiado tarde. Tras esta primera toma de contacto veremos la clásica introducción de las películas de James Bond.

La jugabilidad no ha cam-

El actor Daniel Craig repite como protagonista, esta vez en BloodStone, donde tendrá que enfrentarse a una nueva organización terrorista

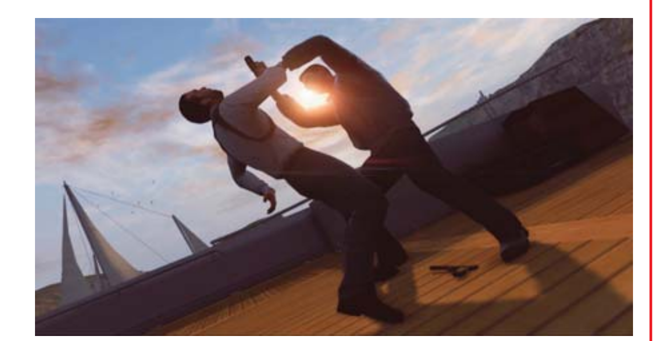
biado demasiado desde Quantum of Solace. Nos encontramos con el clásico sistema de cobertura, el cual responde bien en todo momento y un sistema de apuntado manual. También tenemos la posibilidad de realizar ataques cuerpo a cuerpo, pero éstos se limitan a a reducir al enemigo, es decir, pulsamos un botón y automáticamente el enemigo es reducido, no hay posibilidad de lanzar golpes. Al realizar estos ataques iremos cargando el cargador del "tiempo bala" el cual una vez activado ralentizará el tiempo para facilitarnos la eliminación de los enemigos.

La dificultad del juego no es demasiado elevada. La IA enemiga es correcta, pero terminas adaptándote muy rápido a sus movimientos.

La experiencia de Bizarre Creations en el género de la conducción ha propiciado la inclusión de misiones en las que controlamos algún tipo de vehículo, como coches y lanchas. El manejo de las lanchas está muy cuidado, mientras que el de los coches es demasiado arcade, pues no representa ningún tipo de desafío al jugador, el cual solo tiene que preocuparse de no chocar.

En cuanto al apartado técnico, cumple sin más. Gráficamente es correcto, no destaca, pero se muestra estable en todo momento. Lo que sí está muy cuidado son las cinemáticas, con un marcado estilo hollywoodense que hacen que no despegues los ojos de la pantalla.

BloodStone también incluye un modo multijugador online en el que encontramos el clásico Team Deathmatch, Objetivos y Último hombre en pie.





Conclusiones:

Un buen título que sin ofrecer una mecánica complicada ni un apartado técnico sobresaliente entretiene al jugador por su estilo cinematográfico y sus secuencias de acción.

Alternativas:

007: Quantum of Solace, anterior entrega de la saga, es la mejor alternativa, aunque no cuentacon la posibilidad de controlar vehículos.

Positivo:

-Las cinemáticas
- Buen sistema de control

Negativo:

- IA poco cuidada
- Multijugador sin vehículos
- Completamente en inglés

TEXTO: ISMAEL ORDÁS

gráficos	65
sonido	60
jugabilidad	70
duración	60
total	**60**

desarrolla: activision · **distribuidor:** activision · **género:** aventuras · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 40/50 € · **edad:** +7

Bakugan

Defensores de la tierra

Llega la secuela de Bakugan Battle Brawlers, en la que el jugador podrá crear a su propio héroe y liderar al resto de jugadores en una épica aventura para salvar la tierra



Bakugan, la popular serie de anime que vio la luz en 2007 sigue enganchando a miles de seguidores por todo el planeta. Hace un tiempo escaso la saga dio el salto a los videojuegos y desde entonces no han parado. Esta última entrega será muy similar a las anteriores en cuanto a argumento y modos de juego, pero la jugabilidad ha evolucionado en un nuevo sistema de combates, más dinámico y entretenido.

Antes de comenzar la aventura deberemos crear nuestro propio personaje. Podremos escoger entre varias facciones para la cara, diferentes peinados, distinta ropa, etc. Una vez creado el personaje arrancará la aventura, y así nuestro primer combate Bakugan.

A diferencia de juegos anteriores, esta vez no lanzaremos a los Bakugans por el tablero, sino que nos pondremos en su pellejo y combatiremos desde su pers-

Por primera vez en la historia, podremos tomar el control de nuestro Bakugan y luchar a nuestro antojo contra nuestros oponentes

pectiva. Al más puro estilo Tenkaichi, combatiremos en combates igualados de uno contra uno, o contra más Bakugan, todo es posible. Sin embargo, aunque el sistema de combates haya cambiado, se conservarán las normas habituales, siendo así posible utilizar cartas de acción en medio de los combates.

El modo historia será la esencia del juego. Nuestro objetivo (para variar) será el de salvar la tierra de las garras de Spectra y sus pérfidos subordinados. Avanzaremos por él con nuestro personaje (previamente creado) y nos enrolaremos en multitud de combates Bakugan.

También contaremos con un modo batalla (o Arena de batalla), donde podremos entrenarnos y combatir contra la máquina o contra un segundo jugador. En este modo de juego podremos desbloquear nuevos modos y personajes.

Los gráficos harán uso del ya conocido cell-shading, dándole así un aspecto muy colorido y similar al de la serie de televisión. La versión para Wii y Nintendo DS serán un poco inferiores en este aspecto. Como punto a favor podemos decir que éstas versiones harán uso de las características exclusivas o especiales de dichas plataformas (sensor de movimiento y pantalla táctil, respectivamente).

Y por si todo esto fuera poco, también contaremos con el modo colección, donde como su propio nombre indica, podremos ver nuestra colección de Bakugans, cartas de habilidades y figuras que hayamos conseguido a lo largo de nuestra aventura.





Conclusiones:

Como siempre, la saga Bakugan mantiene su estilo característico y mejora su peculiar sistema de batallas.

Alternativas:

No existen muchos videojuegos como Bakugan, que combina acción, estrategia y cartas. Si buscamos algo similar podríamos probar algún juego de la ya extinta saga Yu-Gi-Oh!

Positivo:

- Sistema de combates mejorado
- Cell-shading muy conseguid

Negativo:

- Argumento inestable
- Se hace algo corto
- En ciertas ocasiones el modo historia nos puede llegar a aburrir

TEXTO: MARC ALCAINA G.

gráficos	60
sonido	55
jugabilidad	60
duración	55
total	58

Una segunda opinión:

Parece que el universo Bakugan no para de crecer. Esta nueva aventura agradará sin duda a los fans más acérrimos de la saga.

Jorge Serrano



desarrolla: good science · **distribuidor:** ubisoft · **género:** minijuegos · **texto/voces:** castellano · **pvp:** pack · **edad:** +3

Kinect Adventures

Estrenando el nuevo periférico

Adventures conforma el pack de bienvenida del nuevo periférico de Microsoft. Un juego que sin ser la panacea, pone sobre la palestra las posibilidades de Kinect



Seis son los minijuegos incluidos en el disco. Un descenso por vertiginosos rápidos, un cañón de pelotas, una urna submarina, una montaña rusa plagada de obstáculos y una sala a gravedad cero.

En el primero, a lomos de una barca, debemos descender un peligroso río, bien sólos o acompañados, con el objetivo de alcanzar la meta. En el cañón de pelotas nuestro objetivo es limpiarlo siguiendo la forma de juego instaurada por Arkanoid. En la pecera, nuestro objetivo es tapar las grietas de agua que los peces van realizando con las partes de nuestro cuerpo que consideraremos oportunas. En la montaña rusa, evitar los obstaculos bien sea agachándonos, saltando o desplazándonos. Y por último en la sala, explotar las diversas burbujas que flotan por ella.

Todas estas pruebas las podemos afrontar de forma individual o cooperativa. De la misma forma que lo podemos hacer si-

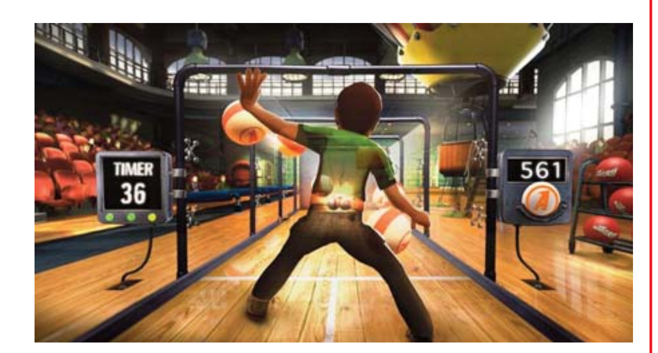
Adventures es el primer acercamiento que vamos a tener a la propuesta de Kinect, ya que viene de regalo en el pack del mismo

guiendo una mini-trama argumental, o bien eligiendo las prueba de manera individual. Aunque el objetivo a conseguir son basicamente dos, acabar antes de que se nos agote el tiempo, o bien recolectar un determinado número de ítems que servirán para obtener una medalla al acabar la prueba, bien sea de bronce, plata u oro. Aunque si hemos estado especialmente hábiles, obtendremos una de platino.

Dentro del apartado técnico, el juego se presenta bastante normalito. Nuestros avatares toman forma de una manera correcta en escenarios, que quitando la montaña rusa y el descenso en barca, son siempre estáticos y sin una carga poligonal excesiva. No hay peligro de caidas de framerate.

Dentro de la misma calificación podemos englobar el apartado sonoro. El juego llega doblado a nuestro idioma y los efectos de sonidos, tales como colisiones y explosiones cumplen sin ningún alarde.

En cuanto a la jugabilidad, no encontraremos demasiados claroscuros, aunque el juego se mueve siempre en matices grises. Si bien en la mayoría de las pruebas nuestros movimientos son resueltos de manera más o menos efectiva, en algunas ocasiones nos daremos cuenta que el tren inferior de nuestro cuerpo no corresponde a lo que llegamos a hacer. Es un error salvable en la mayoría de las pruebas, pero que tiene acaba representando un handicap importante en la prueba de la jaula submarina a la hora de tapar los agujeros realizados por los malvados cangrejos.





Conclusiones:

Aunque muchas pruebas recuerdan a lo visto hace años en EyeToy, es un buen calentamiento para lo que en el futuro debe ofrecer Kinect y acabar justificando la inversión realiazada en él.

Alternativas:

De nuevo, al ser un juego que acompaña el lanzamiento de un nuevo periférico, nos volvemos a encontrar sin alternativas reales dentro del catálogo. Pero acabarán llegando dada la simplicidad de su propia naturaleza.

Positivo:

- Divertido en cooperativo
- La montaña rusa provoca sudores

Negativo:

- Demasiado simplón en conjunto
- Problemas en la detección de piernas

TEXTO: AUTOR MAYÚSCULA

gráficos	60
sonido	60
jugabilidad	50
duración	55
total	**55**

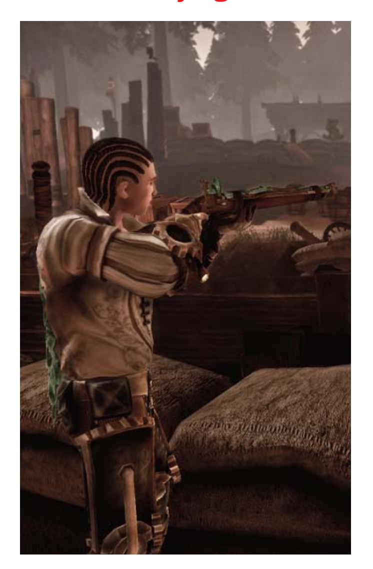


desarrolla: lionhead · **distribuidor:** microsoft · **género:** aventura · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 400mps · **edad:** +16

Fable III: Understone Quest

El Primer DLC para Fable III

Apenas un mes después de la salida de Fable III, ya está disponible para su descarga la primera descarga de pago. Aunque bien podría haber venido de serie en el juego



El primer contenido de pago para la tercera entrega de Fable se presenta muy pobre. Demasiado incluso pese al simbólico precio con el que viene, y que vista su escasa duración, incluso se conviete en cara. Una misión principal y apenas dos añadidos en forma de secundarias claramente calcadas a lo que vino en la copia retail de Fable II.

Atendiendo a la quest principal, esta tiene su punto de origen en Bowerstone. Allí, un rico personaje industrial nos hará investigar lo que el considera una maldición. No tardaremos mucho en ponernos en camino hacia donde ocurre el desaguisado. Y tras una muy breve introducción, descenderemos a las cimientos de la ciudad para poner rumbo a Understone.

Una vez allí derrotaremos a las nuevas versiones de los enemigos. Y tras varios encargos (pocos a decir verdad), habremos finiquitado el DLC dando buena

Una misión principal y dos añadidos reciclados. Esta es la expansión que oferta Understone Quest en apenas media hora de juego

cuenta del jefe final del mismo, por otro lado, lo más destacable de todo el conjunto. Una vez concluido, volveremos a tener otro episodio de dualidad moral acorde a la línea de juego.

Como añadidos “extra”, se han incluido dos modos que los veteranos de la saga no tardarán en reconocer. El primero de ellos, el Campo de Tiro, donde a través de un simple pim-pam-pum, debemos demostrar nuestra pericia en el manejo de las armas de largo alcance. Un calco del que vimos en la segunda entrega en Westcliff.

El otro añadido lo conforma la Rueda del Infortunio. De nuevo, una versión demasiado inspirada al Coliseo del juego de hace dos años. En ella tendremos que hacernos fuertes a través de cuatro rondas para conseguir salir victoriosos. El objetivo de ámbos minijuegos no es otro que el conseguir diversos premios.

Ademas de la parte jugable, con la descarga obtendremos dos armas que estarán disponibles en nuestro refugio.

Poniendo punto y final a este análisis, mencionar que la duración del paquete resulta realmente irrisoria, superando con dificultades la media hora de juego. No presenta ningun aliciente más que el de una nueva zona explorable a nuestra disposición. Pero que si no se descarga, no pasa absolutamente nada, ya que su incidencia en el transcurso de la historia es nulo.

Understone Quest es un buen ejemplo sobre la explotación indiscriminada de lanzamiento de contenido adicional a través de micropagos. Prescindible.





Conclusiones:

Corto y prescindible. Los 400msp se antojan caros viendo la duración del mismo y lo que acaba aportando. Vas a tardar más en descargarlo que en jugarlo. Y eso no dice mucho a favor de él.

Alternativas:

De momento no hay alternativas a este DLC, pero viendo como ha quedado resuelto, mucho nos tememos que no va a ser la única microtransacción a la que nos enfrentemos. Esperemos que las venideras aporten algo más que ésta.

Positivo:

- Dos nuevas armas

Negativo:

- Muy corto
- Elementos reciclados
- No aporta nada a la historia

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	90
sonido	75
jugabilidad	80
duración	20
total	50



desarrolla: frontier · **distribuidor:** microsoft · **género:** mascota virtual · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 49,95€ · **edad:** +3

Kinectimals

He visto un lindo gatito

Después de Viva Piñata, Microsoft vuelve a apostar por las mascotas virtuales, aunque esta vez lo hace en su vertiente más realista. Un juego destinado sobre todo a los más pequeños



El primer vistazo sobre Kinectimals deja a las claras el excelente trabajo a nivel de modelados y texturas. Una pequeña oda al virtuosismo, que por desgracia, no se ve acompañada en el resto de apartados.

La propuesta de Kinectimals consiste en apadrinar a un cachorro felino, y siguiendo las indicaciones de Bámbel, ir desbloqueando los entresijos que esconde la misteriosa isla, con pirata incluido, en la que nos encontramos.

El modo de hacerlo es totalmente dirigido. Nos movemos siempre sobre un camino prefijado en el que iremos recibiendo órdenes con las que conseguir experiencia y poder subir de nivel para desbloquear nuevas areas.

Esta experiencia la conseguimos al interactuar directamente con nuestra recién adoptada mascota. Jugar con ella, enseñarle nuevos trucos o alimentarla son solo alguna de las variantes

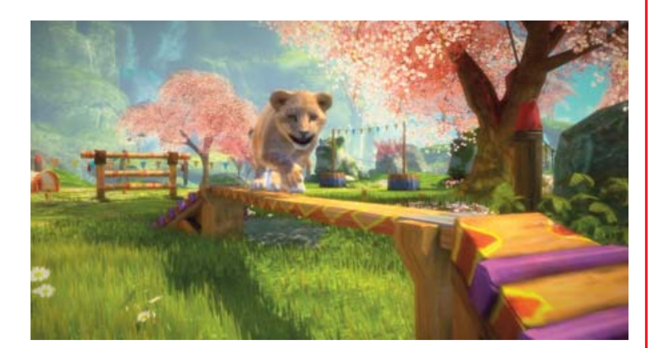
Kinectimals es un juego enfocado principalmente al público infantil. El ritmo pausado y las pruebas con dificultad creciente son ideales para ellos

que debemos acometer. Aunque llegado el momento, y habiendo recaudado la experiencia necesaria, afrontaremos un minijuego que en la gran mayoría de los casos consiste en realizar diversos lanzamientos de objetos con el fin de llegar más lejos, o simplemente, romper el objetivo.

La interactuación con el personaje es hasta ahora la mejor conseguida de todo el catálogo disponible en Kinect, y recuerda muy mucho a la presentación que corrió a cargo de Molineux en el ya pasado E3. Gracias a ella podremos acariciar el pelaje de nuestra mascota y trasladarnos a derecha e izquierda para poder cambiar el ángulo sobre la misma. Incluso en la versión española se ha introducido el reconocimiento por voz de ciertas órdenes, aunque estas no acaban de funcionar como para ofrecer una experiencia satisfactoria realmente plena.

Lejos de esta opción, el juego tampoco funciona realmente bien en las pruebas de lanzamientos, y que a la postre conforman el grueso principal de nuestra aventura. Resulta chocante el ver como en varios casos un lanzamiento en una determinada dirección y suave, acaba por convertirse en un cañonazo en una dirección totalmente contraria. Aunque bien es cierto que no ocurre siempre, las veces que ocurre acaba enturbiando la experiencia de juego.

Por lo demas, Kinectimals no ofrece mayor atractivo. Es un juego bastante simple y enfocado directamente a los pequeños de la casa, que serán los que acaben por disfrutar de la apuesta de Frontier.





Conclusiones:

Kinectimals a nivel de interactuación entre personaje y jugador es el producto más logrado. Una verdadera pena que haya sido enfocado de manera tan descarada al público infantil. Aunque habrá adultos que acabarán por apreciarlo.

Alternativas:

Lo mas parecido, y salvando mucho las distancias, que hay en X360, es Viva Piñata. Aunque este esta más dirigido a lanzamientos que al cuidado y crecimiento de bichos.

Positivo:

- *Gran apartado gráfico*
- *Buena interacción con nuestra mascota*

Negativo:

- *Repetitivo en las pruebas*
- *Desarollo muy lento*

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	80
sonido	70
jugabilidad	55
duración	50
total	**50**



desarrolla: EA Games · **distribuidor:** EA · **género:** shooter · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 66,95 € · **edad:** +12

Harry Potter 7: Parte 1

Los experimentos, con gaseosa

Ea nos trae un nuevo título del universo Harry Potter que, pese a las expectativas iniciales, no logra estar a la altura de un juego digno de esta generación

A estas alturas de la película a nadie le extrañará que un juego basado en una licencia famosa no sea más que un conjunto de malas prácticas, errores jugables y gráficos desfasados. Estos juegos, al final es lo que cuenta, se venden solos. En esta ocasión, sin embargo, a mí me ha dolido ver el resultado. En serio.

Harry Potter y las reliquias de la muerte: parte 1 (basado en el libro conocido en internet como Harry Potter y el campamento de verano) venía cargado de buenas intenciones. Un cambio radical al estilo de juego dejaba de lado el plataformeo puzlero simplista de anteriores entregas y adoptaba un aire más adulto, tanto en ambientación como en jugabilidad, presentando un first person shooter en el cual nuestras armas serían nuestros hechizos. En principio, la idea suena bien. ¿Qué ha salido mal? ¿De quién es la responsabilidad?

Buscando un culpable

Es frecuente culpar de los problemas en juegos basados en películas a la fecha de lanzamiento de la película, que condiciona irremediablemente el tiempo de producción. En este caso ni con seis meses más de desarrollo se hubiese llegado a algún sitio: EA quería un juego al que ponerle el nombre de Harry Potter sin importarle lo que hubiese debajo. Simplemente, no hay otra explicación.

Un juego plagado de fallos y sin sentidos que devalúa el valor de una franquicia transmedia. Inexplicable que J.K.Rowling no reclame daños y perjuicios

Los gráficos, que en imágenes estáticas y en videos bien seleccionados parecen bastante



aceptables, están tan mal anim ados que nos recuerdan a los principios de PS2. El sistema de apuntado es incómodo . La IA tanto de rivales como de aliados es in-

Se ha incluido un modo de compatibilidad con Kinect tan lamentable que es mejor desconectar el aparato

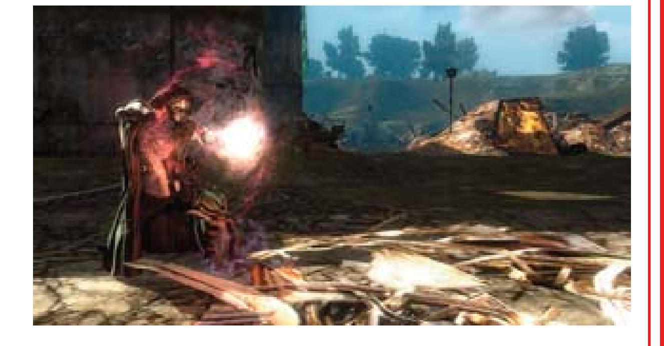
existente: es común ver a Ron o Hermione al lado de un enemigo (literalmente pegados, en serio) sin darse cuenta de su presencia. Además han decidido incluir unas insoportables escenas de infiltración en las que queda patente que el sistema de colisiones no ayuda nada.

Cultura de la convergencia

La saga Harry Potter es un buen ejemplo, a muchos niveles, de la cultura de la convergencia descrita por el profesor del MIT Henry Jenkins. Es una pena que, viendo que el juego no iba a llegar a un nivel aceptable, sus creadores no se atreviesen a dar un paso más y contarnos alguna novedad en la historia, como puede ser el punto de vista de otros personajes como Lupin o los gemelos Weasley, que en el libro se intuyen interesantes pero no se tratan explícitamente.

Saliéndose del libro han decidido incluir escenas, sí, pero en vez de hacer que aporten algo, no son sino aventuras en cuevas de dragones al más puro estilo dungeon crawling sin sentido.

El doblaje de diez ¿Y? Pues eso.



Conclusiones:

Una ocasión perdida para hacer las cosas bien. Después del relativo acierto de juegos como Batman, Cazafantasmas o Spiderman estábamos recuperando la fe en las franquicias. Incluso los más fans lo disfrutarán mientras están jugando, pero al acabar tendrán un regusto amargo.

Alternativas:

Aparte de los obvias entregas anteriores, Gears of War 1/Uncharted 1 están muy por encima.

Positivo:

- Nada que sea digno de mencionar

Negativo:

- Animaciones poco logradas
- Inteligencia Artificial inexistente
- Problemas de control

TEXTO: A. GONZÁLEZ



gráficos	65
sonido	80
jugabilidad	30
duración	50
total	**35**



desarrolla: big park· **distribuidor:** microsoft · **género:** carreras · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 50,95€ · **edad:** +3

Kinect Joy Ride

Despropósitos a cuatro ruedas

Podríamos hacer un análisis hablando de la excelencia de su control, de las posibilidades de sus modos de juego y de lo divertido que es. Pero esto es Joy Ride, y solo te diremos el por qué no debes comprarlo



Alguien, en algun momento se le pasó por la cabeza que hacer un juego de coches en los que estos ya no sólo aceleran y frenan solos, sino que incluso tomaban las curvas de una manera aceptable, iba a ser divertido. Otro alguien creyó en esta fórmula y puso el dinero para su desarollo. E incluso un tercero, habiendo visto el resultado, decidió comercializarlo. Joy Ride es la culminación de un cúmulo de despropósitos que han tomado forma en este intento de juego. Entre todos lo mataron, y él solo se murió.

Intentando calcar la fórmula de Mario Kart, en Joy Ride encontraremos el habitual modo carrera, otro consistente en realizar piruetas y uno más en destruir objetivos. La idea es simple, ya que simulando agarrar un volante, el coche gira de un lado a otro, entraremos en modo turbo realizando un rápido movimiento de brazos adelante y atrás y aprove-

No hay nada que pueda decirse que esté bien resuelto en el título. Ni siquiera le vale la excusa de que es un juego de corte infantil

charemos los saltos para realizar piruetas imitando las posiciones en pantalla. Esta es la teoría. La práctica es dantesca. Si ya de por sí el coche circula solo por intervención divina, hay que añadir unos problemas brutales de detección demovimientos de toda clase de tipo. Desde un incomprensible lag de medio segundo entre nuestras órdenes y la respuesta del coche, pasando por una mala interpretación de Kinect a la hora de calcar las figuras que salen en pantalla. Y si esto es lo que ofrece a nivel jugable lo que todavía a día de hoy es un juego, es mejor cerrar el chiringuito y pensar en otra cosa.

¿Pero tiene algo bueno?

Lamentablemene no hay respuesta positiva a esta pregunta. Por poner algo medio decente y que no roza el esperpento, citaremos el apartado gráfico. Pero éste resalta dada la mediocridad del conjunto.

La tan manida excusa de que está destinado a un público de corte infantil no tiene cabida en este título. Una cosa es hacer un juego para críos, con desarrollos simples, retos de superación, gráficos coloristas y resultón. Y otra muy distinta pensar que los niños son idiotas. A día de hoy, cualquier niño de 4-8 años tiene los pulgares pelados de pasarse plataformas y juegos con una carga de dificultad que sin ser elevada, están exponencialmente a años luz de lo que plantea el título de BigPark.

Ahora bien, si lo que tú buscas es pasar un rato divertido a costa de reirte del propio juego, entonces sí, te aseguramos que no vas a encontrar nada mejor.





Conclusiones:

Microsoft ha tirado piedras sobre su propio tejado apadrinando el lanzamiento de este pseudojuego. Kinect no se merece un estreno de este calibre. Puede ofrecer una forma distinta de jugar, pero no a cualquier precio.

Alternativas:

Muchas, y de muy diversa índole. Desde arrancarse las uñas o ver Sálvame Deluxe. Puestos a sufrir, hagámoslo a lo bestia.

Positivo:

- *Absolutamente nada*

Negativo:

- *Lag entre nosotros y nuestro coche*
- *Mala detección de movimientos*
- *El coche anda solo*
- *Resumiendo: Todo*

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	55
sonido	40
jugabilidad	00
duración	20
total	**20**

Invizimals

Criaturas que viven en tu salón

Si Eye Pet tiene como misión dejar boquiabiertos a los niños más pequeños, Invizimals es el encargado de llevarlos hasta la adolescencia. Entre siete y diez años es la edad perfecta para disfrutar del título de Novarama.

Con una presentación que bien recuerda a un programa infantil, con una historia narrada con actores de carne y hueso que nos ponen en el papel del mejor cazador de Invizimals, se desarrolla la continuación del primero. Investigar por todos los rincones en busca de estos seres y ponerlos a combatir es el grueso del UMD.

Motivar la exploración y la curiosidad del usuario son los grandes valores de un título continuista con respecto a su predecesor donde su mayor novedad es incluir un puñado de nuevos monstruos. La captura (una experiencia tan refrescante como extraña, dicho en el mejor de los sentidos) consiste en buscar zonas planas de distintos colores, escuchar el zumbido de la PSP, poner la "trampa" y cazar a la criatura recién aparecida. A partir de aquí la cosa consiste en entrenar y combatir.



desarrolla: Novarama · **distribuidor:** sony · **género:** aventuras/peleas
texto/voces: castellano · **pvp:** 50,99 € · **edad:** 3+

Las peleas tienen mucho de pokemon aunque con algo menos de profundidad, tenemos distintos tipos de ataques, tanto normales como especiales y la posibilidad de bloquear los golpes de nuestros enemigos, siempre pendientes de no malgastar nuestra stamina, lo que nos dejaría a merced de nuestros rivales. Las limitaciones del combate están en realidad bien medidas, te dan posibilidades pero tampoco abruman al jugador al que va dirigida esta aventura.

Los diseños de las criaturas van muy en la línea de los tipos de muñecos que se venden en España, con cierto aire oriental aunque es algo extraña la combinación de actores de carne y hueso, o la propia realidad (por ello, hablar aquí de gráficos es complicado) con un diseño tan afilado y colorista; de nuevo, todo está pensado para resultar sorprendente y fascinante. Hay opciones de cooperativo que lo vuelven todo más interesante y la experiencia, la verdad, es más que entretenida. . Una buena apuesta que vuelve a la PSP es un perfecto compañero de juegos

gráficos	50
sonido	50
jugabilidad	70
duración	70
total	**60**

Conclusiones:

Si yo tuviera diez años y me dieran este juego me volvería loco con él. Si eres un chaval curioso e imaginativo (o tu hijo lo es) Invizimals le encantará. Seguro que si le dieran esto a Miyamoto de pequeño, Zelda sería otra cosa.

Positivo:

- Las consolas permiten imaginar
- Apasionante para la infancia

Negativo:

- Que no hagan esto para mi edad
- Las limitaciones de la cámara y la tarjeta a veces se dejan notar demasiado

Buzz! El concurso musical

A propósito de Kurt

La novedad más interesante por la que me acerqué a esta nueva entrega de Buzz es su interacción con Move, para mi desgracia, esta integración es limitada y ni siquiera permite emplear sus virtudes online, reduciéndose a varios modos de seleccionar la respuesta correcta; lo que no por ello deja de ser divertido si juntas a varios amigos en tu casa, pero devuelve una sensación de que podía dar mucho más de sí.

Con esto claro, lo que “El concurso musical definitivo” ofrece es un puñado de nuevas preguntas, preparadas para juntar tanto al fan de John Lennon, como al de Kiss, como al de David De María, con una batería de interrogantes sobre todos los géneros y artistas habidos y por haber. Ya no hay excusa para unir en un mismo salón a la amante del “reguetón” y al indie más flequillero. Lo malo viene el la manera de dar las pistas de audio al concursante que, pese a ser numerosas tanto en sus versiones auditivas como visuales, con un elevado número de videoclips para el disfrute del espectador, éstas no tienen los audios nivelados. Puede que una



desarrolla: Relentless Software · **distribuidor:** sony · **género:** saber y ganar
texto/voces: castellano · **pvp:** 39,99 € · **edad:** 3+

melodía suene a toda caña y otra muy bajito, con lo que un apartado en el que cabría destacar se ha dejado bastante desaprovechado. El presentador sigue con esos chistes que te dan ganas de tirarle un zapato a la cara y la mejoría gáfica apenas se nota.

La mayor virtud del juego se centra en su componente fiestero y en que la música te guste. Jugar con ocho amigos en tu salón, con sus caras (gracias al Playstation Eye) impresas sobre los rostros del concursante hace de la experiencia algo siempre divertido, más allá de cualquier carencia que pueda tener el título, además tenemos el online, que nos permitirá jugar contra otros tipos de todo el mundo y, lo más importante, con preguntas creadas por los propios usuarios; y si te aburres, siempre puedes coger el move (a ver quien tiene ocho Moves en casa) y liarte a responder preguntas a martillazos.

Una saga que ha dejado claro que la evolución no es lo suyo pero que sí que se adapta a los nuevos tiempos para ofrecer buenos ratos de diversión.

gráficos	50
sonido	60
jugabilidad	60
duración	60
total	55

Conclusiones:

La música es algo universal con lo que este Buzz llegará a más personas que otras entregas ¿Te gusta Buzz!? Pues este es otro título más. Si esto no es lo tuyo, éste es un buen capítulo para comenzar

Positivo:

- Que te guste la música
- La integración con Move...

Negativo:

- ... Aunque podría dar más de sí
- El trabajo de audios no está bien rematado

Eye Pet

Un bicho muy mono

El trabajo de London Studio no se puede valorar pensando como destinatario del producto a alguien de 27 años, tampoco a una chica/chico adolescente a la/el que guste jugar con la mascota virtual del Facebook. Eye Pet es un producto destinado, únicamente, a un niño/niña de no más de siete años. Con ese target, Eye Pet se descubre como un precioso compañero con el que dejar boquiabierto al usuario. El bicho en sí pocas cosas hace más que ser mono y volverse más mono (si eso es posible) con la adición de nuevos modelitos que conseguimos superando unos sencillos minijuegos que se generan en cualquier parte de tu casa o del exterior, gracias a la combinación de la tarjeta, digamos mágica, y la cámara de tu PSP.

La realidad aumentada y una presentación muy colorista son el marco perfecto para que los más peques de la casa se lo pasen en grande llamando a su mascota virtual, sacándola al parque, haciéndola pescar o secándola. Lo malo (de nuevo esto malo se lo he visto yo, tu hijo/hija ni lo notará) es que al pasar la mano entre la tarjeta que has de poner sobre una superficie para que el Eye Pet aparezca, éste se envuelve en una burbuja hasta que la separas, limitando mucho la interacción con el animal... pensaba que se podía acariciar pero está más pensado para que admires lo adorable que es (y lo es mucho).

La relación con la PSP, sin ser yo un pedagogo de renombre, la veo más interesante para el público de este título que la que tenía con la PS3, ya que el chaval puede sacar el Eyepet a la calle, llevárselo a su habitación o jugar con él en el salón de casa, ofreciendo unas prestaciones similares a las de su hermana mayor pero acabando siendo mucho más resultón ya que, técnicamente, el juego resulta perfecto: el pelo del animal se mueve con soltura y sus expresiones están muy logradas, así como los continuos ruidos que hace. Quizás podríamos desear que la cámara de la PSP ofreciera más calidad, pero cumple perfectamente su cometido. Si tienes un /una niño/niña en casa estas navidades, es el regalo perfecto para que disfrute de estas fiestas.



desarrolla: London Studios · **distribuidor:** sony · **género:** virtual pet
texto/voces: castellano · **pvp:** 50,99 € · **edad:** 3+

gráficos	50
sonido	50
jugabilidad	50
duración	50
total	50

Conclusiones:

La nota es algo simbólico con este producto. Cumple en todos sus apartados pero varía mucho en función de quien reciba el juego, para mí es un 00 pero para alguien de 8 años es todo un 99 ya que el título está muy bien pensado para su público

Positivo:

- Su relación con la PSP
- El bicho es adorable

Negativo:

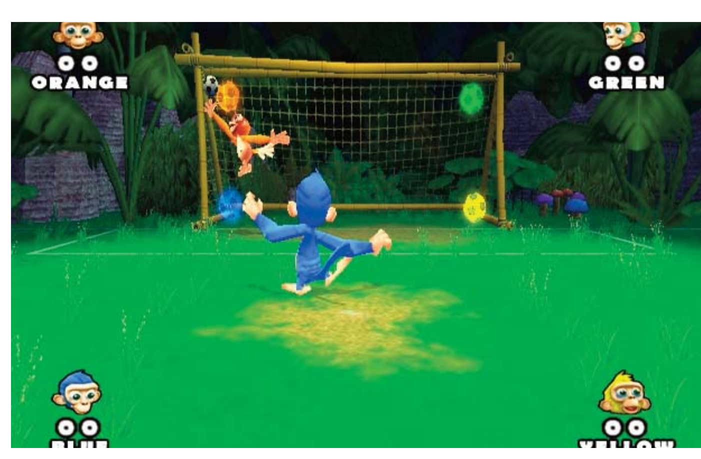
- Un público muy concreto
- Más profundidad aunque, bien pensado ¿debería tenerla?

Locuras en la jungla

Monos y bananas

Desde PS2 llega esta colección de 15 minijuegos basados en mirar y pulsar el correspondiente botón poniendo a prueba los reflejos, la intuición y la capacidad de pulsación, pruebas en los que lanzar a los primates contra una diana que gira, golpear unas pelotas en el momento adecuado, siempre con una ambientación selvática donde participarán leones, elefantes y los recurrentes monos. Su mayor valor se encuentra en las gracias de los monos... son tontos, y en sus opciones multijugador de hasta cuatro jugadores, perfectas si quieres entretener a los chavales durante un rato (no muy prolongado) o tenerlos callados durante un viaje... Aunque hay mejores opciones para ello.

Puedes bajar a la tienda a comprárselo a tus hijos o cogerlo desde la PSN Network. Diversión light y escasa pensada para un público muy concreto, con adaptaciones de pruebas ya conocidas (la sombra de Mario Party es alargada) remozadas con un aspecto técnico... muy mono aunque no aprovecha ni de lejos las capacidades del sistema que soporta y pecan de sosos, tanto en diseño, como en modelados, como a la hora de definir una jungla atractiva . Carece de alicientes para convencer o permanecer en la memoria u otras opciones que creen un producto atractivo.



desarrolla: Sony · **distribuidor:** sony · **género:** minjuegos **texto/voces:** castellano · **pvp:** 29,99 € · **edad:** 7+

Con un ritmo similar al de un concurso de televisión, Bart Simpson (bueno, sólo su voz) hace de maestro de ceremonia para criticar o alabar nuestra actuación... alguien debería decirle al actor éste de doblaje que procurara cambiar de registro; para rematar la jugada, Locura en la jungla cuenta con unos tiempos de carga exagerados para la escasa capacidad técnica que demuestra y la música está preparada para llamar la atención de los chavales, sin más.

En resumen, minijuegos poco imaginativos y no demasiado numerosos en un envoltorio corriente y moliente lleno de tópicos. Los monos no son tan monos, conseguir bananas no apasiona y la jungla parece un desierto. Para niños muy pequeños... o que hayan sacado malas notas en el cole. Tú verás

gráficos	30
sonido	30
jugabilidad	50
duración	20
total	30

Conclusiones:

Minijuegos y pocos

Positivo:

- Que te guste la jungla

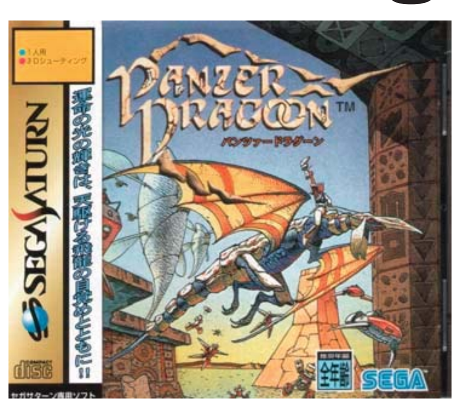
Negativo:

- Escasos, poco inspirados y de reducida factura


Games Tribune Magazine
GTM
El mejor sitio para gamers



Panzer Dragoon





FICHA TÉCNICA **año**: 1995 - **plataforma**: saturn - **género**: shooter

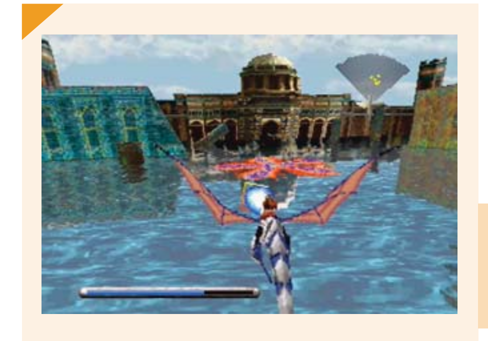
En aquellos oscuros días post-lanzamiento de la Saturn, poco podía hacer Sega para mostrar las capacidades de su nueva máquina salvo seguir intentando vender sus conversiones de Virtua Fighter y Daytona. Las prisas por adelantarse a la que se acabaría erigiendo como vencedora de la guerra de los 32-bits, la primera Playstation de Sony, la habían llevado a sacar al mercado una consola que gozaba de escasos títulos de lanzamiento, un auténtico error de libro en esto de comercializar máquinas de entretenimiento doméstico. Sólo un equipo dentro de la propia Sega consiguió llamar suficientemente la atención del público con un juego tan original como divertido, un extraño shooter con un diseño artístico exquisitamente cuidado. El equipo era Team Andromeda y el juego era, por supuesto, Panzer Dragoon

Aunque diseñado desde el principio como un juego para el ámbito doméstico, la sensación que invade al jugador en cuanto comienza a jugar es totalmente de arcade, con una dificultad considerable, pero corto y de fácil manejo. Comparado a menudo con el clásico After Burner, la mecánica de Panzer Dragoon no es muy distinta: un "shooter sobre raíles" en el que prácticamente sólo controlamos nuestro movimiento dentro de una ruta preestablecida y gozamos de un arma de uso ilimitado pero escasa potencia (ametralladora en After Burner, pistola en Panzer Dragoon) y de otra de mayor poder destructivo pero que requiere fijar la mira en uno o más objetivos (misi-

Panzer Dragoon, un concepto que va más allá de su nombre

A pesar de haber contado con secuelas y remakes tanto en Saturn como en Game Gear, Xbox y PS2, estamos ante otra franquicia de Sega con un futuro incierto. No parece haber planes de continuar con la historia, pero han aparecido noticias y alguna fugaz imagen de la que promete ser su secuela espiritual en Xbox 360, el llamado Project Draco.

Las similitudes entre este nuevo título, presumiblemente compatible con Kinect, y la serie de Team Andromeda no son casuales, ya que los mismos creadores de Panzer Dragoon están detrás del ambicioso proyecto, que Sega no parece tener interés en hacer suyo, desgraciadamente. En todo caso, con el genio de Yukio Futatsugi a la cabeza, la calidad está garantizada, le pongan el nombre que le pongan.



Panzer Dragoon, del Team Andromeda fue el primer título referencia de la máquina de SEGA que no era conversión de una recreativa

les en After Burner, láser en Panzer Dragoon). Sin embargo, lo realmente innovador en el género es la posibilidad de girarnos 360º para apuntar a los enemigos, que pueden venir desde cualquier dirección. Para ello, utilizaremos los botones laterales de nuestro mando, con los que giraremos 90º a izquierda o derecha cada vez. Y para saber en qué dirección girar, miraremos el radar en la parte superior derecha de la pantalla, en el que veremos por qué ángulo se acercan los enemigos.

El láser del que disponemos funciona dejando pulsado el botón de disparo, pasando la mira por encima de los distintos enemigos que nos encontremos, y soltando. El rayo saldrá disparado en varias direcciones, tantas como enemigos hayamos conseguido "marcar". Para las criaturas normales que nos encontramos a lo largo de un escenario, normalmente un disparo de éstos será suficiente para acabar con ellas, pero el jefe de cada nivel necesitará muchos más, como es esperable. Es posible que la mecánica del juego, con el radar y los continuos giros, se haga complicada al principio, pero dado lo corto que es en realidad Panzer Dragoon, esa curva de aprendizaje se convierte en una necesidad. Por otro lado, el verdadero desafío es derribar a los enemigos antes de que nos disparen, porque esquivar sus proyectiles suele ser especialmente difícil. En todo caso, utilizar el láser contra ellos resultará de lo más gratificante, ya que a menudo no sólo caerán o explotarán, sino que se desharán literalmente en pedazos.

Y hablando de enemigos, tanto ellos como los escenarios evidencian la tremenda inspiración en el trabajo del dibujante



francés Moebius, que contribuyó a todo el apartado visual del juego con distintos diseños de criaturas presentes en la historia. Y es que si algo tiene detrás Panzer Dragoon, es trabajo artístico meticuloso y de calidad. En Internet se pueden encontrar docenas de ejemplos del arte conceptual tan particular que caracteriza la serie. El mundo de Panzer Dragoon lo forman inmensos paisajes, desde interminables cavernas a desolados desiertos, plagados de todas esas criaturas y monstruosidades dispuestas a acabar con lo que queda de la humanidad, en una espectacular mezcla de fantasía y ciencia ficción rara vez combinadas con semejante acierto.

La historia de Panzer Dragoon transcurre en algún mundo post-apocalíptico en el que, como no podía ser de otra forma, los seres humanos ya nos lo hemos cargado todo y quedan pocos restos de vida, pocas ciudades, poca vida en general. La mayoría de la trama gira en torno a reliquias y ruinas de esta casi extinta civilización, en especial las Torres, gigantescas estructuras que controlan grandes extensiones de tierra. El esfuerzo de Team Andromeda se revela aún más encomiable cuando nos damos cuenta de que

no sólo se diseñaron cientos de dragones-montura, de monstruos terrestres y aéreos, de trajes y armaduras que incluso no llegarían a utilizarse nunca, sino que además inventaron el idioma en el que hablan los personajes. Escucharemos todos los diálogos del juego en lo que se ha acabado llamando "Panzerese" en los círculos videojueguiles, una suerte de fusión entre ruso, griego antiguo y latín.

Mención especial merece la música, que mezcla melodías electrónicas con piezas para orquesta, en una serie de temas musicales que recordarán ligeramente a la película Dune. En efecto, la banda sonora es otro de los puntos fuertes del juego. El ritmo de los tambores tribales que nos acompañan durante nuestro vuelo contribuirá a mantener la tensión a lo largo de toda la aventura. De idéntica calidad disfrutan los efectos sonoros, muy nítidos y numerosos, de entre los que destaca el particular sonido que emite nuestro dragón cuando lo hieren, y que se convirtió rápidamente en un elemento definitorio de la serie. Entre el grito de dolor del dragón (que acabará dándonos auténtica lástima, como si del llanto de un perro se tratara) y el golpe de luz y la momentánea desorientación que experimentaremos cuando nos alcance un golpe enemigo, el juego nos transmite de forma impecable la sensación de impacto y la necesidad de no cometer más errores.

Panzer Dragoon consta de 6 niveles que podríamos calificar de lineales, pero en el modo fácil sólo veremos los 4 primeros. En realidad no son especialmente largos, pero los jefes sí son duros y, si nos matan, empezaremos el nivel desde el principio, y sin contar en ningún momento con objetos que ayuden a recuperar vida. No obstante, al acabar con cada uno de ellos, se nos obsequiará con alguna vida extra en función de los enemigos derribados. Se trata de un juego bastante desafiante en cualquiera de sus niveles de dificultad, siendo tal vez la versión japonesa algo más fácil... pero para nada nos lo terminaremos a la primera.

Comparado con entregas posteriores de la serie Panzer Dragoon, este primer juego puede resultar algo tosco a nivel gráfico, con un frame rate y una distancia de dibujo relativamente bajos, pero debemos recordar que estamos ante un título de lanzamiento de la consola, y que se trata de aspectos que no minan en absoluto una atmósfera absorbente y una jugabilidad a prueba de bombas.

CARLOS J. OLIVEROS




corred, vamos a casa
que ya ha salido nuestra
GAMES TRIBUNE
cada mes tu revista en casa
www.gamestribune.com



Medal of Honor

Cuando la misión no debe fracasar, se pide ayuda a una entidad relativamente desconocida de guerreros cuidadosamente seleccionados. Son los Operadores Tier 1. Las funciones de los Operadores Tier 1 van más allá de las de las Fuerzas de operaciones especiales mejor entrenadas. Su número exacto, aunque El nuevo Medal of Honor está inspirado y ha sido desarrollado con los Operadores Tier 1 de esta comunidad de élite. Los jugadores se calzarán las botas de estos guerreros y aplicarán sus habilidades únicas contra un nuevo enemigo en las condiciones más hostiles e inhóspitas del presente en Afganistán.

Gracias a logros360.com, os enseñamos los 39 logros que podréis desbloquear en esta magnífica aventura.

¡Desbloquealos todos!


Multijugador: Primera rotación Puntos: 15
Juega online durante 15 minutos


Multijugador: Ap. fue. intenso Puntos: 15
Dispara 1000 balas en una ronda (se concede al final de la ronda)


Multijugador: Entren. Misión Puntos: 15
Juega a Misión de combate


Multijugador: Entren. Seguridad Puntos: 15
Juega a Control del sector


Multijugador: Recluta Puntos: 15
Alcanza el nivel 2 en cualquier clase


Multijugador: Triple capa Puntos: 15
Alcanza el nivel 8 en una clase


Multijugador: Espec. Asalto Puntos: 20
Juega dos horas de Asalto en equipo


Multijugador: Espec. Equipo Puntos: 20
Juega dos horas de Asalto al objetivo


Multijugador: Control. disparo Puntos: 30
Utiliza todas las acciones de apoyo ofensivas una vez (se concede al final de la ronda)


Multijugador: Periodo servicio Puntos: 15
Juega online durante 2 horas


Multijugador: Campo entren. Puntos: 15
Juega una vez con cada clase (mínimo 2 minutos)


Multijugador: Entren. Asalto Puntos: 15
Juega a Asalto en equipo


Multijugador: Entren. Equipo Puntos: 15
Juega a Asalto al objetivo


Multijugador: Veterano Puntos: 15
Alcanza el nivel 4 en cualquier clase


Multijugador: Espec. Misión Puntos: 20
Juega dos horas de Misión de combate


Multijugador: Espec. Seguridad Puntos: 20
Juega dos horas de Control del sector


Multijugador: Obs. avanzado Puntos: 20
Ejecuta una acción de apoyo ataque de misiles (se concede al final de la ronda)


Multijugador: Intendente Puntos: 30
Consigue 1000 puntos de apoyo


Multijugador: Nivel 1 Puntos: 35
Alcanza el nivel máximo en cualquier clase


Primera incisión Puntos: 15
Un jugador: completa Primeros en llegar

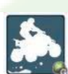

Desarrollo de la situación Puntos: 15
Un jugador: completa Corriendo con lobos


Motores de guerra Puntos: 15
Un jugador: completa En la boca del lobo


Amigos lejanos Puntos: 15
Un jugador: completa Amigos lejanos


S.E.R.E. Puntos: 15
Un jugador: completa Red de Neptuno


Operativo eficaz Puntos: 10
Un jugador: en Primeros en llegar, mata al secuestrador de un disparo en la cabeza


El salto de Deuce Puntos: 10
Un jugador: salta 7,5 metros de altura con el quad


Eliminación masiva Puntos: 20
Un jugador: en En la boca del lobo, derrota al DShK en menos de dos minutos


Pulso de cirujano Puntos: 10
Un jugador: en modo de francotirador a largo alcance, haz blanco en todas las partes del cuerpo


El profesional silencioso Puntos: 15
Un jugador: en Red de Neptuno, elimina a 13 enemigos sin alertar a nadie


Hemos ganado la batalla... Puntos: 50
Un jugador: acaba el juego en el nivel Fácil, Normal o Difícil


Con gran heroísmo Puntos: 100
Un jugador: finaliza todos los niveles del juego en modo Nivel 1 por debajo del tiempo medio


Aquí mi pistola Puntos: 15
Un jugador: consigue 30 muertes con pistola


Control de masas Puntos: 15
Un jugador: mata a 5 enemigos a la vez con una sola granada de mano


No abandones nunca Puntos: 10
Un jugador: finaliza todas las misiones de Rabbit


Multijugador: Superdotado Puntos: 40
Queda entre los 3 primeros de la clasificación diez veces


Bienvenido al Cuartel General Puntos: 15
Un jugador: completa Irrupción en Bagram


Invitados inesperados Puntos: 15
Un jugador: completa Dorothy es una zorra



Congreso de talibanes Puntos: 15
Un jugador: completa Gunfighters


Suspense... Puntos: 15
Un jugador: completa En peligro


Ocho héroes abordo Puntos: 15
Un jugador: completa Rescatar rescatadores


La Maza Puntos: 10
Un jugador: Irrupción en Bagram, destruye 2 vehículos con bomba 2000 lbs. dirigida por láser


Teme a la muerte Puntos: 10
Un jugador: en Dorothy es una zorra, destruye el campamento de Al Qaeda con el AC-130


Una aldea menos Puntos: 10
Un jugador: destruye 30 edificios en Aldea Gunfighters


Alimenta a la bestia Puntos: 15
Un jugador: en En peligro, consigue 15 muertes con la M60.


¡Árbol va! Puntos: 10
Un jugador: en Rescatar rescatadores, arranca 5 árboles con la Gatling

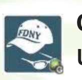


... Pero la guerra continúa Puntos: 75
Un jugador: acaba el juego en el nivel Difícil

El escalpelo Puntos: 15
Un jugador: consigue 20 muertes con cuchillo


En todo el melón Puntos: 15
Un jugador: 7 disp. en la cabeza seg. con cualquier arma excepto rifle francot. largo alcance


Los rangers marcan el paso Puntos: 15
Un jugador: finaliza todas las misiones de Dante



Que te vaya bien Puntos: 15
Un jugador: finaliza todas las misiones de Deuce

Barbarian: The Ultimate Warrior



Algo más que repartir estopa

Palace Software era una desarrolladora poco prolífica en cuanto a cantidad de juegos lanzados, con la particular peculiaridad de que cada uno de sus programas solía levantar una polvareda de la que prácticamente nadie podía permanecer indiferente. Nombres como Cauldron, La Armadura Sagrada de Antiriad o Stifflip & Co no pasaban desapercibidos para nadie, gracias a una calidad sin parangón de la que, por supuesto, también hacía gala el título que hoy nos ocupa: Barbarian, The Ultimate Warrior

Programado originalmente en 1987 para el inefable Commodore 64, Barbarian ponía en pantalla un esquema de juego tan básico como infalible aún a día de hoy: dos guerreros espada en mano, un cara a cara en el que sólo la muerte de uno de los contendientes delimitará el final del combate. A la usanza de los más clásicos juegos de lucha one vs one, Barbarian planteaba una pelea fenomenalmente realizada, con multitud de letales movimientos (al igual que ciertas maniobras de defensa y esquiva) capaces de otorgar a la refriega de una intensidad directamente proporcional a la diversión que ofrecía el buen diseño de la jugabilidad.

El punto álgido de cada combate venía del afán por cortarle la cabeza al rival. Palace había posibilitado el poder decapitar al enemigo gracias a un devastador movimiento que acababa con nuestro filo sobre cuello ajeno, lle-



vando a nuestras pantallas una escena que por entonces se mostraba a todas luces turbadora. La cabeza caía al suelo mientras el cuerpo del enemigo se precipitaba de forma definitiva, cuando un infame goblin hacía acto de aparición para arrastrar los restos, pateando la cabeza en pos de llevársela fuera de la pantalla. Todo un acontecimiento que se nos antojaba mil veces más espectacular que acabar con el maloso de turno a base de irle mermando sus puntos de vida. Definitivamente, uno de los "momentazos" que pasarán a la historia del mundo del videojuego.



El morbo seguía acompañando al juego en la forma de su espectacular carátula, bien promocionada por la época para beneficio de miles de virginales ojos masculinos. Lejos de recurrir a la ilustración de turno, Palace Software fotografió al actor William Van Wijk (famoso por su actuación en el programa "Gladiators" de la televisión británica) ejerciendo de musculoso bárbaro, acompañado por la voluptuosa, polifacética y ciertamente espectacular Maria Whittaker.

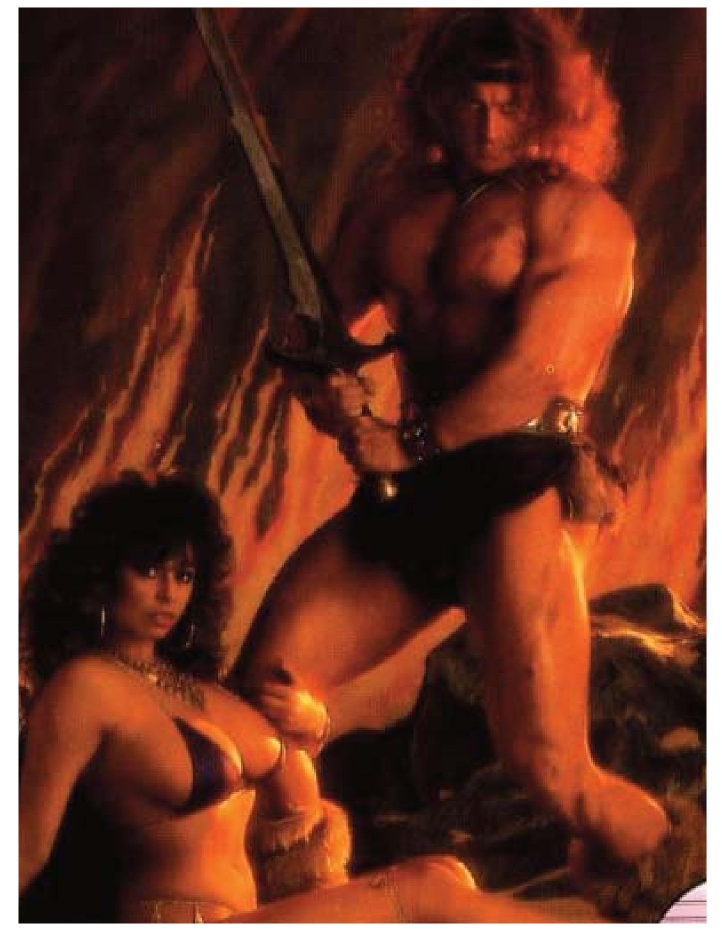
Barbarian fue un claro ejemplo de que el morbo vende. A la ya particular portada, donde la carne se mostraba sin ningún pudor, le acompañaba una brutalidad no conocida hasta entonces. Mutilar la cabeza del enemigo producía una extraña sensación realmente turbadora



Sus escasos atuendos aceleraron las pulsaciones de más de uno, convirtiéndose fulminantemente en una de esas imágenes capaces de vender un producto por sí solas. Decir que a la señorita Whittaker también la pudimos ver en la portada de Barbarian II y, con menos ropa aún, en el notable Cover Girl Strip Poker... no apto para cardiacos.

Con todo, lo genial de Barbarian era que teníamos mucho ruido y muchísimas nueces, puesto que el juego en sí era rotundamente genial. Las breves pero geniales melodías del añorado Richard Joseph, sus magníficos gráficos refrendados por unas excelentes animaciones marca de la casa (sólo hay que recordar las de Antiriad) solo eran un detalle más de la magnificencia del programa.

La varita mágica tras todo esto la tenía Steve Brown, que anteriormente había desarrollado



los dos juegos de Cauldron. Basándose en las ilustraciones de Frank Frazetta y en el universo de Conan, Brown y su equipo (con Stanley Schembri al código y Gary Carr a cargo de los píxeles) "capturó" de forma artesanal decenas de movimientos de espada, muchos de ellos sacados de la película "Conan el Destructor".

Implementándolo todo con un arte inusual, Barbarian resultó ser una maravilla absolutamente adelantada a su tiempo, no tardando en ser convertido al resto de ordenadores de la época (salvo al MSX) obteniendo sobresalientes traslaciones, bastante similares todas ellas. Muy ciega tenía que estar la prensa de la época para no alabar las interminables virtudes de este juegazo. No le faltaban premios ni buenas palabras al buen hacer de Palace, pero tampoco le faltó su indispensable dosis de polémica.

Pero con todo, Barbarian no dejó de ser una maravilla adelantada a su tiempo. Acabó siendo convertido al resto de ordenadores de la época (salvo MSX), obteniendo copias bastante fieles al original

En nada se queda la publicación del juego en Estados Unidos (vía Epyx, cambiándole el nombre a Death Sword) al lado de las pudorosas cartas de ciertos lectores del magazine Electrón User, acusando a la publicidad de Barbarian de "fea pornografía" y criticando el mensaje machista de la famosa imagen de marras. La Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien alemana consiguió que Palace no lo publicara en Alemania por sus violentas escenas. Y más situaciones del estilo que, en todo caso, afectó más que positivamente a las ventas, arrasando allá donde fuera publicado.

Barbarian, The Ultimate Warrior (coletilla añadida para no confrontar el nombre con el ya por entonces registrado "Barbarian" de Psygnosis) sigue siendo un lujo jugable a día de hoy. Además de divertir lo suyo enfrentándonos ante los ocho bárbaros del diabólico mago Drax, el juego de Palace sigue encandilando cuando nos vemos las caras con un amigo, siendo sorprendentemente tan divertido como cualquier Street Fighter actual... ¡Y es que no hay nada mejor que cortarle de un tajo la cocorota a tu vecino!

Texto: SPIDEY
cedido por
ELPIXEBLOGDEPEDJA

GTM te desea



Feliz Navidad

Y ahora Other M no vende



Bueno al parecer no vende, el juego hasta ahora tan solo ha logrado mover un poco más de 500.000 unidades a nivel mundial cuando el resto de juegos que han salido con el sello de Metroid ha movido muchas más unidades (Corruption movió más de 800.000 unidades en esas 10 primeras semanas), y el gran Reggie ha salido a la palestra a decir algunas cosillas

Reggie no entiende como un título con la calidad de Other M, calidad que la tiene y mucha, que además ha sido aclamado por la crítica y que lleva un acumulado en Metacritic de 72%, sí yo pienso que el Metacritic es un poco caca pero las compañías le hacen mucho caso, no ha logrado mover tantas unidades como ellos esperaban, según Reggie esperaban que el título llegara a mover el millón de unidades sin despeinarse.

Cuales pueden ser los motivos por los cuales está nueva entrega de Samus no está logrando que llegue, ya no al nuevo público que a abrazado la consola de sobremesa de Nintendo, a los fieles seguidores de la cazarecompensas con mejores curvas de la galaxia.

Quitando los motivos obvios de la crisis galopante que hace que nuestros bolsillos vayan más vacios de lo normal, y de la agobiante pirateria que está soportando la sobremesa de Nintendo, algo que tienen que mirar y mucho cuando saquen la próxima consola de sobremesa porque esto es inaguantable y deberían de hacer una consola tan robusta en ese aspecto como la mítica Game Cube.

Uno de los motivos que más están esgrimiendo los seguidores de la saga es convertir a Samus en una persona con sentimientos, dejando por los suelos el personaje que ha encandilado millones de mentes calenturientas a lo largo del globo durante todos estos años. El mito de una mujer dura, a la que no le tiembla el pulso a la hora de eliminar de un solo disparo a cualquier enemigo que tenga delante, o de escalar muros de varios metros de altura sin hacerse un solo rasguño en la armadura, se ha venido al suelo en esta entrega en la que Nintendo y el Team Ninja han querido dotar de un poco más de fondo al personaje alejándolo, quizás, demasiado de lo que todos los usuarios teníamos en mente de Samus... Según todos nosotros Samus siempre a sido una heroína de aupa; la única mujer que querríamos tener a nuestro lado cuando un ejercito de alienígenas de Space Invaders nos hicieran luchar por nuestras vidas en la superficie de cualquier luna.

Samus siempre ha sido una heroína de aupa. La única mujer que querríamos tener a nuestro ldo cuando un ejército de alienígenas nos hicieran luchar por nuestras vidas

Y todo eso el Sr. Sakamoto y la gente en el Team Ninja se han encargado de tirarlo piedra a piedra. Other M nos presenta a una mercenaria con demasiados sentimientos haciendo que nuestea novia se parezca a ella de manera alarmante; jugamos para evadir-

nos,por lo menos yo, y lo último que quiero ver es a mi novia matando zombies y preguntándose el por qué los mata (con lo que disfruto viéndola matar zombies y la cara de guerrera que pone).

Pero claro, no todos los fans de Metroid pensamos eso de Other M. A otros como a mi nos está gustando. Sí, reconocemos que quizás haber hecho de Samus una joven que tiene demasiadas paranoias en la cabeza, por mucho Zero Suite que lleve, y que parece más preocupada del reencuentro con su antiguo comandante que de ir directamente a acabar con las criaturas que han acabado con la población de la estación donde se encuentra y que ni siquiera se revuelva cuando ese mismo comandante le impide usar las armas más potentes hasta que no se realicen ciertas acciones, que por otra parte se encuentra muy bien explicado el por qué de esas prohibiciones en el argumento.

Es posible que los usuarios de Nintendo no nos encontremos tan a gusto con los juegos donde se prima más el contar partes de la trama mediante la incursión de vídeos que con las acciones del juego, un cambio demasiado radical. Sí, es verdad que los Metroid de Retro Studios fueron un cambio radical en lo que se refería a la estética de los Metroid original y sobre todo de su forma de juego, pero seguía fiel al espíritu, avanzar hacía el final consiguiendo las mejoras pertinentes que íbamos encontrando por el camino. No nos hacía falta saber si Samus tenía algún conflicto emocional por haber eliminado a cierto enemigo o por su pasado, quizás lo dábamos por hecho o quizás no nos interesaba. En este Other M se nos quiere explicar tanto el pasado y el conflicto emocional de Samus que, quizás, acaba hartando y es algo a lo que, pienso, no estamos acostumbrados los usuarios de Nintendo que preferimos más el juego directo, sin irse demasiado por las ramas y centrado más en la innovación del juego en si que de las cinemáticas que pueda presentar el juego al final.



De todas maneras el juego está muy bien. Unos gráficos a la altura de cualquier juego de Metroid y del buen hacer de la gente de Team Ninja. Podemos notar un pequeño bajón gráfico en las escenas cinemáticas donde los personajes se ven bastante estáticos y parecen muñecos de plástico. ¿Limitaciones de la consola?, diría que no y quizás se deba más al pobre trabajo realizado en ese aspecto que si se hubiera cuidado más quizás no diría nada sobre los remordimientos de la pobre Samus.

Además que con unos gráficos para las escenas de animación la historia que se han trabajado luciría mejor y, de paso, haría que la banda sonora del juego también luciera mucho mejor, aunque de la música no hay que hacerle ningún desprecio porque quizás sea la parte del juego que más fiel se mantiene a los originales.

Desde La Gran N y desde el punto de vista más personal no dudaría en darle una oportunidad a este juego de Nintendo y de Team Ninja. Si lo encontráis caro todos conocemos las alternativas más interesantes para hacernos con los juegos a precios más asequibles ya sea alquilándolo en el video club que tengas más cercano junto a la película que vayas a ver ese fin de semana y darle a este Metroid Prime Other M una más que merecida oportunidad de hacerse con tu corazón.

En Other M se nos quiere explicar tanto el conflicto emocional de Samus que quizás acabe hartando. Y es algo a lo que los usuarios de Wii no están acostumbrados

Texto: JOLUPA
cedido por
WWW.LAGRANN.COM

Crónicas de un vendedor de videojuegos



El mundo de los videojuegos ya no es sólo de aquéllos a los que nos gustan desde siempre. El público potencial que los consume es ya de todo tipo, aunque la mayoría son gente que aún no está acostumbrada al mundillo en el que acaban de sumergirse y que son lógicamente el objetivo prioritario de las campañas de publicidad. Aunque sospechemos muchas cosas, basadas sobre todo en las estadísticas que las compañías publican cada año al cerrar sus años fiscales, no tenemos forma de verificar si realmente hay truco en esos datos o cuáles son las causas que llevan a una consola o juego a tener más éxito. A continuación os dejo una serie de anécdotas de mis experiencias como vendedor de videojuegos en una conocida cadena de grandes almacenes hace ya más de un año

Los colores de la Nintendo DS

Mira que escucho veces eso de que Nintendo se pasa con el número de colores disponibles de esta consola y que con unos pocos bastaría. Cuando estaba allí en Sevilla trabajando, los colores rojo y verde pistacho de DS Lite eran la novedad, y la verdad es que se vendían como churros (de hecho, dudo que los churros se vendan tanto). Pensaba que esos colores se vendían más por ser los nuevos, pero mi compañero tuvo la amabilidad de aclararme que en realidad era más por la afición futbolística del Betis y el Sevilla. Entre que no me gusta el fútbol y que soy gaditano no había caído en las equipaciones de los dos equipos sevillanos, cuyas aficiones se llevan a matar. La más vendida: la roja (habría más gente del Sevilla CF por la zona), aunque preguntaban muchísimo por la amarilla. Vi muchísimas veces a personas llevándose tres a la vez, por fortuna de diferentes colores.

Resulta increíble lo que para muchos acaba siendo algo desapercibido, para otros resulta ser una llamada al conumo masivo. Aquí veréis unos cuantos ejemplos de esto

Sello Touch Generations

Anda que no suena a timo eso de que te pongan un sellito y ya sólo por eso el juego tenga que ser supuestamente mejor. Yo es que ni le prestaba atención, pero







me sorprendió muchísimo que la gente no sólo buscara el sellito sino que además reconociera estar coleccionándolos todos. Un acierto comercial espectacular, que ni te une a los tuyos ni nada, pero vender vende que no veas. ¿El más vendido?... 42 Juegos de Siempre. Sin duda alguna.

La PS3 es muy cara, pero el WiiFit no

La PS3 costaba por aquel entonces sus 400€ (permitidme que redondee precios) con dos mandos, el Little Big Planet, un juego de los que sobraban en el almacén, y 80GB de disco duro. La gente venía preguntando precios y el de la consola de Sony escandalizaba al instante (para ser sinceros, a mí también), pero para mi sorpresa acababan llevándose la Wii (250€), más un Wiimote (46€) y un Nunchuk (20€) y, cómo no, el WiiFit (90€). El total, para ahorraros el cálculo, supera los 400€ de la PS3. Cuando Nintendo anunció hace poco que casi la mitad de los poseedores de Wii españoles tenían WiiFit no se lo creía nadie, y a mí sin embargo me parece que se quedaron cortos.

Quiero una Wii pero me llevo una PS3

Es curioso cómo puede haber gente que por vacilar de gráficos se pille una PS3 cuando los juegos que demanda son para jugar entre todos y pasarlo bien en un sofá, preocupándose más por el sistema de reconocimiento de movimiento del mando de PS3 que por las 1080p y el microprocesador cell. También había un poco del síndrome del coleccionista, y es que hay muchos que como tienen la PSX y la PS2 quieren tener la PS3 para así tener la trilogía, aunque se note a kilómetros que quieren una Wii.

Quiero una PS3/360 pero me llevo una Wii

El perfil de este tipo de compradores son chicos de más de 25 años con trabajo y novia que se resignan a no jugar a juegos de tiros y conducción realista para poder jugar con su pareja a otros juegos que se ve a la legua que no le interesan lo más mínimo. Da un poco de pena ver un tío hecho y derecho preguntando si la Wii tiene juegos de los que le gustan y, al no satisfacerle el catálogo, poner cara de pucherito y llevársela igualmente. Algunos incluso llegaron a ver una al lado de la otra las versiones de Call of Duty World at War para Wii y 360, y





aún hoy creo que hicieron un alarde de valentía al no echarse a llorar.

¿Cuándo sale un juego que aún no tiene ni fecha?

En los curriculums habría que ir añadiendo otra línea típica más: "amplia experiencia en brujería y precognición" (justo debajo de la de "nivel de inglés medio"). Hay juegos a los que se le da TANTO HYPE que la gente empieza a preguntarte qué día sale cuando ni la propia compañía sabe, no ya en qué día, sino en qué año va a sacar el susodicho juego. Esto me da una idea de hasta qué punto llega a ser cansina la publicidad como para que la gente quiera tener ya un juego que aún queda más de un año para que salga a la venta.

El anuncio de Cocina Conmigo

Hay anuncios que por narices tienen que tener algo subliminal o la gente es aún más zombie de lo que parece. Cocina Conmigo (Touch Generations, recordemos) fue un éxito, y como cualquier cosa que es un éxito, es imitada prácticamente de inmediato. Normalmente las imitaciones suelen ser peores, pero en el caso concreto de un programa de cocina para nuestra DS, las diferencias entre el original y las copias estaban en el número de platos (donde curiosamente no gana el Cocina Conmigo) y los tipos de platos a cocinar. Vamos, que no hay que ser un lumbreras para hacer esos programas, sino para que se te ocurra hacerlos. Hay algunos que incluso están planteados de forma más interesante, aunque en el fondo sea lo mismo. ¿Para qué este rollo? Porque la gente no quiere otro juego de cocina que no sea el que te anuncian en la TV. Puede que suene exagerado, pero es que te lo dicen así de claro, tan libremente, aunque tú les asegures que hay otros del mismo estilo. No. Cocina Conmigo, el que anuncian en la TV, o nada.

Brain Training ni es para niños ni cura el alzeimer

Creo que ya está todo dicho, pero lo desarrollo. Brain Training es un software que te ayuda (supuestamente) a mover las ruedecitas de la mente. Todos lo sabemos. Aunque también sabemos que es un juego estéticamente soso, básicamente porque no le hacen falta graficotes. Un niño, uno normal al menos, aborrecería ese programa con sólo unas pocas horas de juego porque no está diseñado para ellos. Para eso hay otros cartuchos como Professor Layton que son mucho más adecuados y amenos. Es impresionante la cantidad de padres (y estoy usando el neutro, que no soy político) que quieren regalarle el Brain Training a su hijo, pensando además que gracias a eso la criatura les saldrá superdotado como mínimo. Los Layton se vendían, pero muy lentito y aún así apenas se pedían. Ahora que tiene el sellito famoso antes comentado seguro que se venden de cinco en cinco.

Sobre lo del alzeimer... qué queréis que os diga. La gente ve el anuncio y no sé qué escucha, porque no eran ni uno ni dos los que venían preguntando si realmente era efectivo contra esa enfermedad. Qué locura. Me pregunto de dónde lo habrán sacado. Leyenda urbana, tal vez.

La pronunciación de la gente

Venga, que somos de España y no todo el mundo tiene por qué saber inglés, pero hay algunos que si tuvieran que pedir juegos en Inglaterra, títulos como "el año del metal" (Metal Year) o "años de guerra" (Years of War) resonarían





dentro de las cabezas de los confusos dependientes. Otros hacían alarde de su exquisita pronunciación de Harvard (con tonito inglés y todo, en serio) para acabar pronunciando "king" como "kaing". Ninguno de estos dos casos era un problema, porque al fin y al cabo se entendía perfectamente. El problema real era cuando una persona venía con un título en mente que no sabía pronunciar y te pasabas un cuarto de hora para saber que "fantasmas" era en realidad Spectrobes (es verídico). Si al menos hubiera empezado por "espectros"...

El listo de la oferta del GameStop

¿Quién no ha cogido alguna vez uno de esos papelitos del GameStop en los que te venden una PS3 a precio de DS pero que luego en letra pequeña te dicen que tienes que llevar más cosas para tener esa oferta? En un alarde de la milenaria técnica "a ver si cuela", más de un listillo iba a aprovecharse de eso de "si lo encuentras más barato te descontamos la diferencia", aunque obviamente no les servía de nada. Da vergüenza ajena verlos intentarlo, la verdad.

Los números de serie de las Xbox 360

Es cachondisimo ver a una fila de gente en cuclillas mirando los códigos de la Xbox 360 para ver cuáles llevan tal o cual lector o cuáles son Falcom, Jasper o lo que toque. Si de verdad Microsoft quiere evitar la piratería pienso que debería ponerlo más difícil empezando por la caja.

R4: Lo que nunca pude vender pero todo el mundo pedía

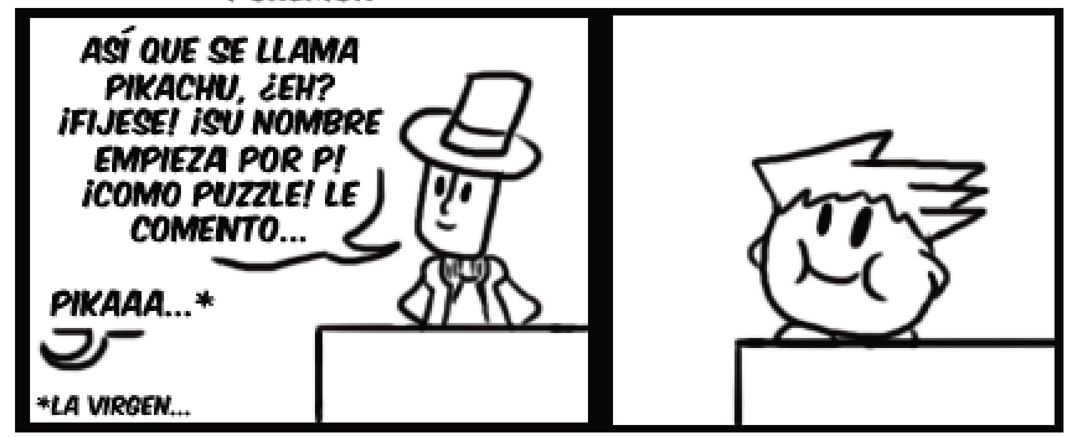
Yo no sé si la gente se hace el tonto o realmente no se da cuenta de que si esos cartuchos se vendieran en los grandes almacenes, casi no se venderían juegos. Nintendo hace todo lo posible para que nadie conozca siquiera esos cartuchos mágicos, y aún así la gente no cae por lógica que esa idea tan feliz debe tener algún truco. A pesar de los susodichos esfuerzos de Nintendo por esos cartuchos ha sido por lo que más me preguntaron. Más incluso que cuándo salía el juego de Hello Kitty para DS o cuándo volvía a entrar el SingStar de Disney. Supongo que muchos os estaréis preguntando por qué el R4 y no otro, pero me temo que ésa es otra pregunta sin respuesta. Anda que no hay cartuchos de ésos para DS, pero qué va, a la gente le dió por el R4.

Como veis, la vida de un vendedor de videojuegos tiene anécdotas para dar y tomar, y está claro que lo más gracioso es vivirlas, pero aún así he querido compartirlas con vosotros.

texto: PIG_SAINT cedido por www.pixfans.com

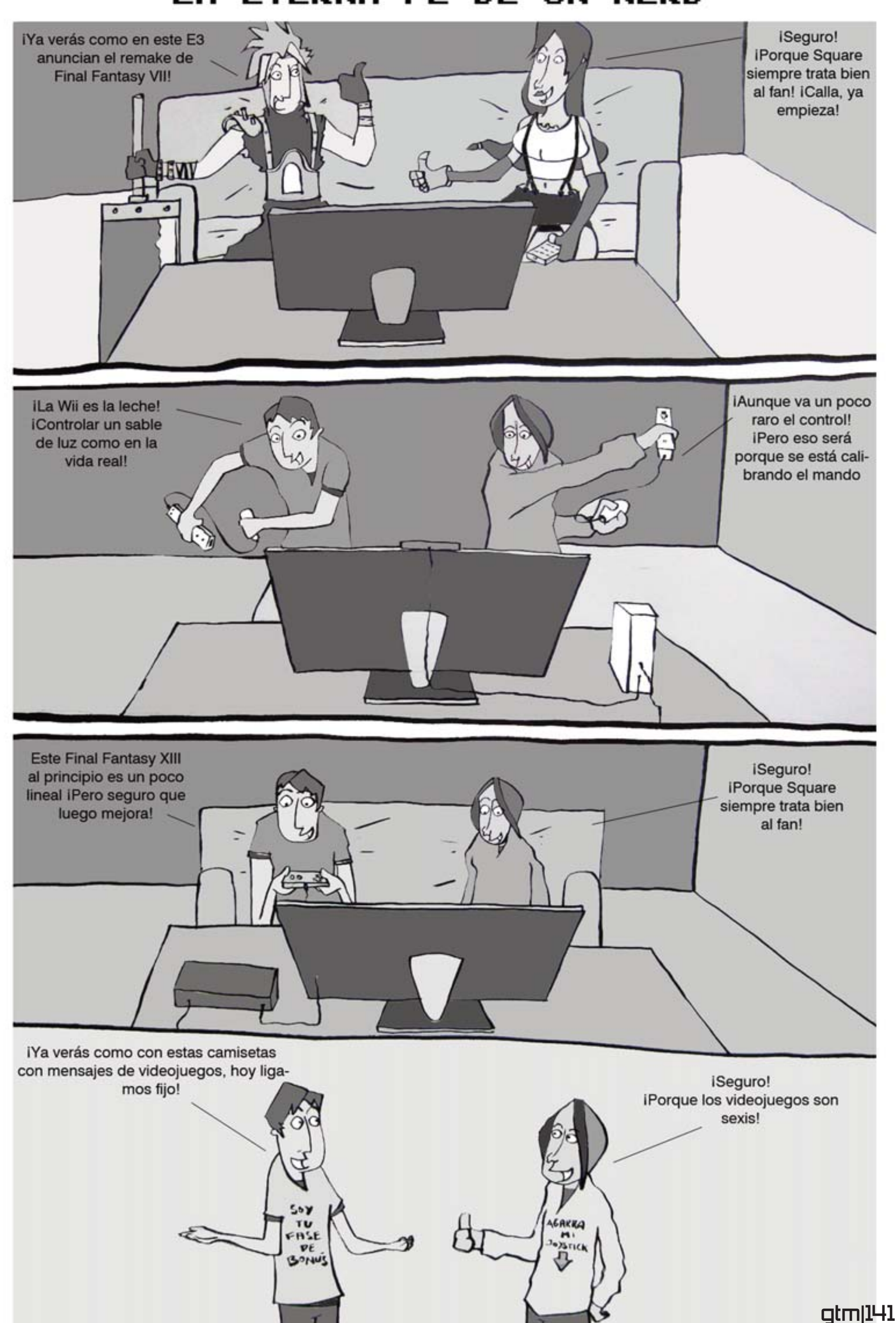






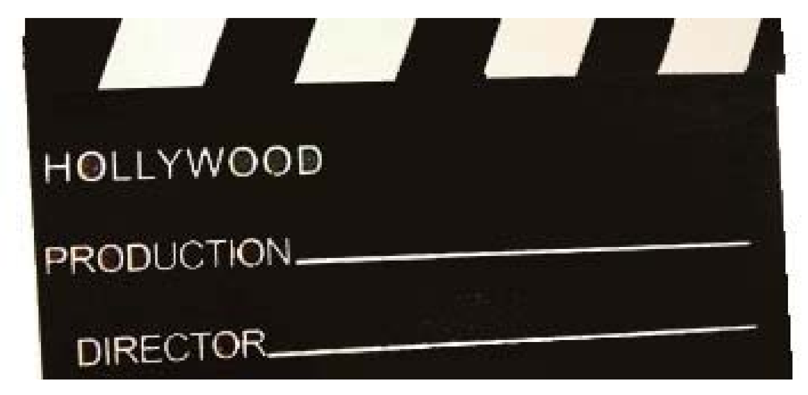
http://treveronsparadox.blogspot.com

LA ETERNA FE DE UN NERD



Ned y su increíble fe | Ne(r)d por Adrián Suárez [Mugen] | www.nuevebits.com

Videojuegos y cine ¿Buena combinación?



La relación entre cine y videojuegos es cada vez más estrecha, viviendo a día de hoy una época en la que casi cualquier película tiene su correspondiente versión jugable y en la que cualquiera de las sagas de éxito que habitan el mundo virtual puede saltar a la gran pantalla. Pero, ¿es siempre bueno el tándem que ambos conforman?

Desde hace ya un tiempo, la del videojuego se ha convertido en una de las más importantes industrias de entretenimiento, igualando al cine o a la literatura, reportando grandes ingresos a las compañías y con innegable trascendencia social, para bien o para mal.

Pero hoy nos centraremos en la estrecha (y casi siempre tortuosa) relación que mantiene el mundo del cine con el del videojuego. Podríamos definirlo como una relación de amor/odio. ¿Por qué? A lo largo de estas líneas entraremos de lleno en la respuesta.

Una de las funciones primordiales del cine es la de entretener. Pero no se queda sólo en eso, una buena película debe saber transmitir, emocionar, hacer que el espectador se ponga en el lugar del protagonista de turno, que no le deje indiferente en el asiento. Si en esta misma frase sustituimos cine por videojuego seguiríamos llevando toda la razón del mundo. Obviamente, habría que añadir el elemento interactivo del cual carece el cine y que potencia, si cabe, esas sensaciones que el videojuego nos trasmite, pues en él sí que nos ponemos verdaderamente en la piel del protagonista.

Resulta evidente por tanto que cine y videojuegos van cogidos de la mano. Así que no parece descabellado filmar una película inspirada en el universo de un juego o viceversa, realizar un videojuego de una película de éxito que amplíe lo visto en la gran pantalla. Pero lo que sobre el papel puede parecer una buena idea, tal vez en la mayoría de los casos no tenga la calidad esperada.

Y esto es así porque muchos directores, al ver el filón del videojuego y sabiendo que van a recaudar con creces el coste de la película, no se esfuerzan en crear un producto de calidad que satisfaga tanto a los seguidores de la saga como del buen cine en general. Pero esto mismo también lo sufre el mundo del ocio electrónico. Casi siempre que se estrena una película taquillera, y a poco que su idea sea adaptable al formato videojuego, ésta viene acompañada del lanzamiento multiplataforma de rigor. ¿El resultado? En la mayoría de los casos y salvo excepciones que mantienen el tipo, productos hechos sin cariño, a prisa y corriendo, preocupándose más en la campaña promocional que en la calidad del producto.

Aunque anteriormente tratamos con anterioridad este tema (#2 GTM), los compañeros de MaxLevel nos vuelven a acercar a este curioso binomio

En la primera parte del artículo nos centraremos en las conversiones que han experimentado algu-

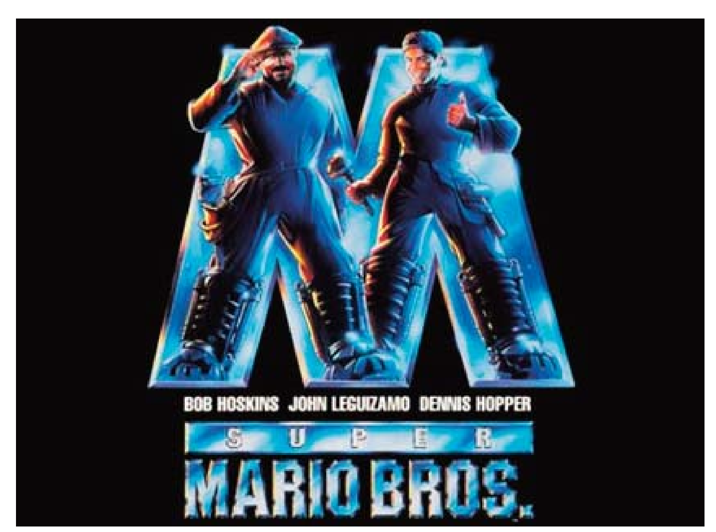
nos de los personajes más importantes del mundo del videojuego a las salas de cine; unas con mayor calidad, otras siendo más mediocres; algunas siendo éxitos de táquilla y algunas otras convirtiéndose en un estrepitoso fracaso de recaudación.

Super Mario Bros. La película

El éxito de este fontanero que cuenta ya con cuarto de siglo a sus ágiles espaldas no se quedó parado en los píxeles de una consola. También entró en la tubería del cine en 1993 con una película que narraba las peripecias de Mario y Luigi. La verdad es que la historia de un videojuego de Super Mario no es lo más profundo que te puedes encontrar, por lo que pedir mucho a esta película sería, de partida, injusto. A pesar del fracaso de crítica abrió la veda para hacer películas sobre videojuegos, que se multiplicaron en años venideros.

Tomb Raider

Era inevitable que la arqueóloga más atractiva de los videojuegos tuviera su adaptación cinematográfica. Encarnada por Angelina Jolie (cuya simple presencia sirvió para catapultar las películas), en las dos cintas estrenadas hasta la fecha (Lara Croft: Tomb Raider y Tomb Raider. La cuna de la vida), se nos cuentas aventuras diferentes a las vividas en los videojuegos que, si bien no suponen cine de culto (pues tampoco lo persiguen) sí que entretienen y satisfacen a los fans de la arqueóloga. Parece ser que, por desgracia, en la siguiente película de Tomb Raider, ya no contarán con Jolie para el papel principal.



Mortal Kombat, Street Fighter y Dead or Alive

Englobo estas sagas de películas bajo un mismo título porque todas adolecen del mismo problema: falta de carga argumental. Y es que, al igual que sucedía con Super Mario, resulta muy difícil hacer una trama elaborada basada en un juego de lucha, por mucho que cada personaje pueda tener una historia personal propia o mantenga alguna relación con otro del plantel en el videojuego que inspira la película. No dejan de ser películas para pasar un rato (sería aventurado decir un buen rato) delante de la televisión. Pero para ver unas actuaciones tan forzadas o descaradamente provocativas, mejor jugar al título que da nombre a la película en cuestión.

Silent Hill y Resident Evil

Estas sagas son dos de los estandartes del género del terror en los videojuegos, contando ambas con adaptaciones en las salas de cine. En primer lugar hablemos de Silent Hill. Su película se podría calificar de grata sorpresa, en el sentido de que poco se esperaba de ella y no ha llegado a defraudar por completo. Explícita a más no poder, cuenta una historia que como es costumbre no tiene lugar en los juegos, aunque mantenga los cimientos de cualquier Silent Hill: el pueblo, la niebla y los seres de pesadilla.

Por el lado de Resident Evil, tenemos una ya saga de películas (se acaba de estrenar hace poco la última entrega por ahora: Resident Evil. Afterlife) que si bien es todo un éxito en taquilla no hace más que quemar una fórmula agotada. Y es aquí donde se ve más claramente la infidelidad del cine en su relación con su pareja videojuego. En la primera parte, al no introducir personajes de la saga, toma el trasfondo del virus T de una manera más que acertada, con Alice como buen personaje protagonista, aunque obviamente no alcance cotas de excelencia.

Sin embargo, ya sea por demandas de los fans o bien de los productores que vieron que po-



dían explotar la franquicia con resultados más que beneficiosos, en las siguientes entregas aparecieron personajes de los juegos y situaciones que no hacían más que guiños a la saga. Pero guiños desacertados, que no conducían a ninguna parte y que creaban películas sin ritmo y que no eran del todo exactas con respecto al videojuego, a pesar de lo bien implementadas que están las 3 dimensiones en la última película (quizá en algún plano se fuerza la situación para encajarlas mejor, pero en ese aspecto nada reprochable). A pesar de ello, siguen portándose más que bien en la recaudación, de modo que una quinta película es más que segura.

Uwe Boll, el terror de los videojugadores

Si ha habido un director de cine polémico en relación con las adaptaciones de videojuegos éste ha sido Uwe Boll. Y es que derechos de videojuego que han caído en sus manos han dado lugar a películas peor que mediocres. Para muestra, basta enumerar su filmografía: Postal, House of the Dead, Far Cry, En el nombre del rey (“inspirada” en el universo de Dungeon Siege), la trilogía de Bloodrayne y Alone in the Dark. Todos ellos grandes juegos que al pasar por las manos de esta foto en negativo del Rey Midas del cine se convierten en estrepitosos fracasos tanto de crítica como de público.

Uwe Boll: Director de origen germano empeñado en llevar al cine cualquier liciencia de videojuegos. Autor de abortos como Alone in the Dark o House of the Dead, entre otras

Y no es ésta la opinión resentida de este humilde redactor, pues Uwe Boll ha ganado los Razzie (los denominados “anti-Óscar”) por Postal y En el nombre del rey, habiendo sido nominado en estos mismo galardones por Bloodrayne y Alone in the Dark. Por ello, es más que razonable que los seguidores de una saga tiemblen cada vez que saben que Uwe se ha hecho con los derechos de una nueva película, pues parece ser que no va a cejar en sus intentos.

Cine de animación

Dos han sido las películas que, con menor o mayor acierto, se han inspirado en el mundo de uno de los reyes indiscutibles de los JRPG: Final Fantasy. Con La fuerza interior, que no fue del todo bien aceptada por la comunidad, nos alejamos de la historia de cualquiera de los Final Fantasy, ofre-



ciendo una aventura espacial con unas animaciones geniales que sentaban cátedra por la época de su estreno. La otra película inspirada en la obra de Square Enix es Final Fantasy VII: Advent Children. Ante lo sucedido con la anterior película no quisieron arriesgar y recurrieron a una de las más famosas, si no la que más, entrega de la saga; la séptima. Narrando los hechos sucedidos tras el final del juego, nos encontramos ante una aventura que, si bien no aporta mucho en el plano de profundidad cinematográfica, encantará a la mayoría de los fans con su indiscutiblemente buena animación.

También mencionar en este apartado de cine de animación otra entrega de Resident Evil: Degeneration. Esta entrega se aleja de las películas protagonizadas por Milla Jovovich para contarnos la aventura en un aeropuerto infectado de Leon S. Kennedy, guardando, esta vez sí, más relación con la serie de videojuegos que le da nombre. De este mismo estilo se ha anunciado una segunda película.

Prince of Persia: las arenas del tiempo

Una de las adaptaciones de videojuegos que nos han llegado este año, junto con la comentada Resident Evil: Afterlife. En este caso la mano de Bruckheimer (productor de Piratas del Caribe) se nota y mucho para mostrar una película que si bien no nos aporta mucho en cuanto a complejidad argumental (aunque tiene sus buenos giros de guión jugando con el tiempo), nos da espectáculo y cabriolas, muchas cabriolas que harán disfrutar a quienes sigan las aventuras de nuestro príncipe persa favorito (Dastan en la película). Bellos paisajes, buenas actuaciones como la del visir y guiños a los trajes que el príncipe ha ido llevando a lo largo de los juegos dan lugar a una de las anteriormente mencionadas excepciones en las que la película no engaña a su amante videojuego.

Las nombradas son la mayoría de las incursiones del videojuego en el mundo del cine, pero también he dejado atrás algunas como Hitman, Double Dragon, Max Payne, Like a Dragon (Yakuza) o Doom, todas ellas de calidad más o menos discutible pero aún así basadas en un videojuego, y no sería de justicia obviarlas.

Mirando al futuro

Visto lo visto, es inevitable que esta fiebre de adaptaciones continúe. Y así lo hará. Son muchos los rumores que sobre futuras adaptaciones cinematográficas se vierten en nuestros días. Se barajan muchísimas posibilidades: desde una película de World of Warcraft

(idea que se lleva mascando bastantes años), otra basada en el mundo de The Elder Scrolls, Metal Gear, Mass Effect, God of War, Infamous, Shadow of the Colossus, Bioshock...

De hecho, casi cualquier saga de éxito se encuentra expuesta a la posibilidad de sufrir (término que en algunas ocasiones es más literal que en otras) una adaptación a la gran pantalla.

Pero como ya hemos dicho al comienzo del artículo, no sólo existen conversiones del mundo del videojuego al del celuloide, sino que también se da a la inversa. En este caso, al igual que en el anterior, se deja notar y mucho el afán de aprovechar el tirón, dando lugar a obras que claramente denotan la falta de interés en crear un buen juego. Sin embargo, como veremos, no todo va a ser malo, ya que existen algunas excepciones que logran mantener el tipo como videojuego incluso creando un buen título que complementa a la perfección la película.

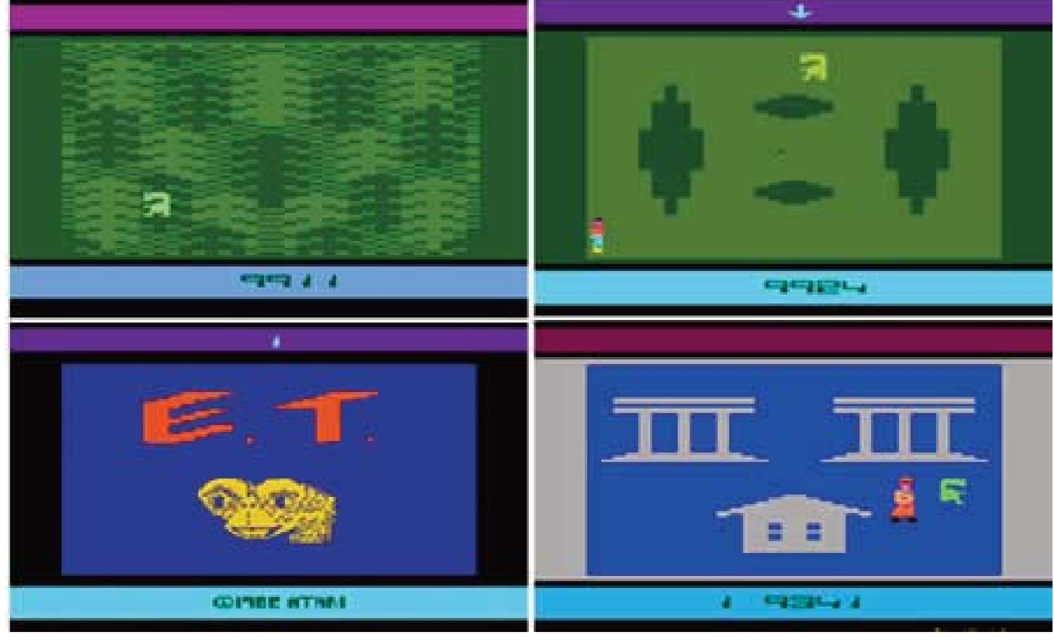
La lista es casi interminable así que a continuación haremos mención a algunos de ellos, más que para entrar en profundidad en los títulos, para hacer ver la calidad dispar que se puede conseguir en un producto de estas características.

E.T. ha sido históricamente el mayor fracaso hecho videojuego. LLevó a la ruina a Atari y hoy descansa en paz en algún lugar del desierto de Nuevo México

La leyenda negra de E.T.

Nadie duda que E.T de Steven Spielberg sea una gran película, pero quizá los creativos se pasaron al querer ir un paso más allá creando un videojuego basado en la película para la consola Atari, que causaba furor en aquellos años 80.

Tras conseguir el permiso de Spielberg para empezar a programar el juego, el desarrollo de éste fue precipitado a más no poder, pues la campaña navideña de 1982 se aproximaba y no podían dejarla pasar. El éxito iba a ser arrollador. Al comienzo así lo parecía, con 1 millón de copias vendidas gracias al esfuerzo publicitario de la compañía. Pero una vez los jugadores se pronunciaron sobre el juego empezó la caída libre del juego. Malo. Así de rotunda clasificación merecía el título, con un control inmanejable y una mecánica insoportable. Nadie más quería comprarlo. Y habían producido 5 millones de copias convencidos de su arrollador paso por las es-



tanterías.

Ante tan lamentable situación, cuentan que Atari decidió destruir todas las copias de su almacén, triturarlas y enterrarlas bajo cemento en el desierto de Nuevo México para que nunca más volviera. De este modo, abrimos esta parte del artículo con el catalogado como "Peor videojuego basado en una película de la historia". Fracasos tan atronadores jamás se han vuelto a ver; sin embargo, no todo queda dicho en cuanto a adaptaciones electrónicas de películas de éxito



Indiana Jones

Un género de películas como es el de las protagonizadas por Harrison Ford es el que mejor se presta a la hora de hacer un videojuego del mismo. Y así lo demuestra la fructífera trayectoria del famoso arqueólogo. En los años 80, la cantidad de juegos de Indy es increíble: para Atari, NES, Commodore 64, Spectrum...recibieron sus aventuras, dando lugar a juegos basados en las películas de diversa calidad como Indiana Jones and the temple of doom, Indiana Jones and the last crusade, Raiders of the lost ark y el destacado Indiana Jones and the fate of Atlantis, una gran aventura gráfica traída de la mano de LucasArts, que tantas buenas aventuras dejó en compatibles en la década de los 90. Pero no paró ahí, siguieron sacando títulos en los años siguientes, destacando Indiana Jones y la tumba del emperador o el reciente Indiana Jones y el Cetro de los reyes, mediocre si lo comparamos con las dos entregas de Lego Indiana Jones, grandes juegos que transmiten la esencia de Indiana Jones a través de las piezas de Lego.

Piratas del Caribe

Esta trilogía cuenta con un juego de rol que narra una historia ajena a la de las películas, pero de bastante calidad, con combates quizá algo correosos y con prolongadas batallas navales, el punto más destacable del título. Después sacaron juegos ya sí basados en las películas, como La leyenda de Jack Sparrow, El cofre del Hombre Muerto o En el fin del mundo. Todos ellos juegos algo simplones, que pueden satisfacer a algún seguidores de la saga, pero que no aportan nada de relevancia al mundo de los videojuegos y aprovechan claramente el tirón de Jack Sparrow y compañía.

Star Wars: videojuegos de otra galaxia

Si bien la mayoría de las adaptaciones a videojuego hacen un calco del argumento de la película en cuestión, los videojuegos basados en el universo de Star Wars no se quedan sólo ahí.

Es un mundo tan amplio que da para juegos de casi cualquier género: carreras de vainas, pilotaje de X-Wings y TIE Fighters, acción en grandes batallas con los geniales Star Wars Battlefront 1 y 2 para Ps2, contando con dos versiones para PSP, shooters en primera persona como Republic Commando, rol con las obras maestras de Bioware Caballeros de la Antigua República 1 y 2, plataformas con los divertidos Lego Star Wars, acción con la saga de Jedi Knight, Jedi Power Battle o el notable (aunque sin llegar al nivel de los títulos anteriores) The Force Unleashed o estrategia con el Imperio en Guerra y Galactic Battlegrounds (aunque no pueden ni intentar competir con pesos pesados como Age of Empires). Incluso ha asaltado el universo online con Galaxies y lo hará en el próximo The Old Republic. Aunque también ha tenido títulos claramente oportunistas como el reciente Republic Heroes, basado en la serie de animación The Clone Wars.



Héroes Marvel: la sobreexplotación de la explotación

Quizá resulte algo redundante el encabezado que antecede a estas líneas, así que intentaré explicarme. De unos años hasta aquí parece que el mundo del cine ha redescubierto que los superhéroes de cómic existían, especialmente los de Marvel. Si bien algunas de las películas creadas pueden salvarse aunque no exentos de peros en los cómics, y ahí nos encontramos con obras como Elektra, Daredevil, Ghost Rider, Hulk, Lobezno:Orígenes... películas entretenidas, sí, pero que se aprovechan del filón que supone el carisma de estos héroes de papel para así vender todo tipo de merchandising: mochilas, pósters, DVDs, calendarios, figuras, peluches...y, por supuesto, videojuegos.

Es raro encontrar un videojuego de la factoría Marvel que realmente merezca la pena. Tal vez lo más notable sean los juegos basados en la saga Spiderman

como es el caso de Spiderman, The Punisher, X-Men y quizá la primera de Iron Man; las demás no son más que productos de usar y tirar que en muchas ocasiones dan auténticas patadas a lo visto

En estos casos sí que será raro el videojuego de héroe Marvel que despunte por encima de la media. Así, Iron Man cuenta con dos juegos que han pasado sin pena ni gloria, al igual que Lobezno (La Venganza de Lobezno aprovechó el tirón de X-Men 2 y Lobezno: Orígenes salió a la venta junto con la película homónima), Hulk, el Motorista Fantasma o Los Cuatro Fantásticos. Al igual que pasa con las películas, algunas excepciones pueden salvarse, como el caso de las tres entregas de Spiderman (los cuales, a pesar de lanzarse junto a la película no seguían a rajatabla el argumento de las mismas, introduciendo la variedad de misiones y enemigos que le dio una calidad algo superior al resto de títulos mencionados) o The Punisher, que si bien no era el mejor en el género de la acción 3ª persona sí introducía elementos como la tortura para interrogar o una historia atractiva que aprovechaba el carisma que permite la brutalidad del personaje, de nuevo no basado en la película.

Son éstos, quizá, los más claros ejemplos del oportunismo que embarga a algunas desarrolladoras para crear un videojuego basándose en la licencia de una película que, ya de por sí, puede considerarse oportunista. De ahí la mencionada sobreexplotación de la explotación.

Matrix

Teniendo un papel tan relevante en las películas la acción, las persecuciones trepidantes y el mundo de la informática en cierto modo, era casi necesario que existiese su equivalente en el mundo del videojuego. Pero, en este caso, la trilogía Matrix no cuenta con tres videojuegos, que sería lo normal, sino con dos (si obviamos Matrix Online).

El primero de ellos, Enter the Matrix, no presenta como protagonista al Elegido, a Neo, sino que nos pone en la piel de Ghost y Niobe, secundarios en las películas. En esta ocasión se nota que el producto está hecho con tesón y preocupación por lograr un resultado de calidad, encontrándose los propios hermanos Wachowski (guionistas de la saga), que desarrollan una serie de misiones que llenan los huecos de lo visto en Matrix Reloaded. Un complemento perfecto para cualquier fan de la saga cinematográfica que demuestra que cine y videojuego se pueden complementar a las mil maravillas.

Por otra parte, tenemos Path of Neo, lanzado en 2005, dos años después del estreno de la última entrega de la saga: Matrix Revolution. Una vez reposado el éxito de las películas se lanzó un producto más orientado aún si cabe a la acción que el título que antes mencionábamos. En esta ocasión sí que encarnamos a Neo, siguiendo su destino, desde sus comienzos como pirata informático hasta un final poco menos que sorprendente. Además de las escenas clave de las películas, contamos con una visión bastante profunda del entrenamiento del Elegido, así como misiones no vistas en las películas. Título bastante recomendable, tanto si es admirador de Neo y el mundo que le rodea como si no.

El señor de los Anillos

De nuevo hablamos de una trilogía de éxito que ha tocado todos los medios de entretenimiento por excelencia: literatura, cine y videojuegos. Se trata de la trilogía del anillo. Cada una de las tres partes cuenta con una versión jugable, de calidad creciente. La Comunidad del Anillo fue un juego del montón, malo por momentos, que contaba con el único atractivo de la presencia de los protagonistas de la saga. El gran salto cualitativo lo dio Las Dos Torres, beat'em up en el que nos poníamos en la piel de Legolas, Aragorn o Gimli para enfrentarnos a hordas de orcos luchando por las fuerzas del bien. La culminación de la saga vino con El Retorno del Rey, donde se mejoraban todos los aspectos que hacían destacable al anterior juego, creando un título muy bueno, genial si se disfrutaba en compañía y aún mejor si además se es fan de la saga creada por Tolkien. Además, no olvidar el juego de rol online basado en el universo de El Señor de los Anillos, los títulos de estrategia La Batalla por la Tierra Media y La Conquista, juego de batallas masivas muy al estilo de Star Wars Battlefront

Y muchos más

Podríamos estar hablando de juegos que toman su base en el cine durante muchas páginas y aún así nos faltaría espacio. Y por desgracia la inmensa mayoría serían de una calidad que va de lo normal a lo pésimo. Ejemplos no nos faltan: Transformers, Avatar, Alicia en el País de las Maravillas, Charlie y la fábrica de chocolate, G.I. Joe, Wanted, Starsky y Hutch, Saw, Dragon Ball Evolution, Underworld... Mas como hemos venido insistiendo a lo largo de todo el texto, no todo sería malo, y así nos encontraríamos con juegos como muchos de los expuestos antes (Star Wars, Matrix...) El Padrino o Scarface.

Así, tras mucho revisar, nos damos cuenta de que la relación entre cine y videojuegos no podría ser más estrecha. Y esto puede ser malo en muchas ocasiones, pero afortunadamente hay quien sabe pulsar la tecla adecuada y nos regala obras perfectamente complementarias o que al menos entretienen sin hacernos sentir odio por su creador. Porque la idea de usar todos los recursos posibles para contar una historia es muy buena, sólo hay que saber aprovecharla.

texto:
FRANCISCO J. JIMENEZ
cedido por
www.maxlevel.es

FE DE ERRATAS

El artículo del mes pasado fue elaborado por Sergio Tur, en vez de Alberto Ruiz

Pocket Monster





Para ver a Sonic o a Alex Kidd en consolas de otras marcas, tuvo que llegar el triste día en el que Sega se retiró de hacer consolas. Sin embargo, para ver a Mario o a Pikachu en Mega Drive sólo hay que echar mano de estos dudosos productos "originales chinos", y por originales no entenderemos "oficiales" sino, precisamente, no licenciados. En este caso se utiliza el nombre original de Pokemon, que no es más que una abreviatura inventada por Nintendo para dar un nombre propio, más corto y sonoro, a "Pocket Monster" (monstruo de bolsillo)

Hay quien dice que el motor de este juego está basado en el de otro piratón de Mega Drive, el "Lion King 2", de donde deducimos que más o menos se deja jugar aceptablemente bien, pero con una física algo particular (a veces, molesta). En todo caso y venga de donde venga, a mí personalmente me recuerda un poco al motor de Mr. Nutz, pero bien podría estar creado desde cero. Desde luego, si el contenido gráfico no está ripeado de ningún sitio, es un trabajo bastante decente, sobre todo por el diseño de escenarios, muy vistosos y variados.

El juego arranca directamente con una intro del protagonista humano de la serie lanzando una Poke-ball (así se llaman si no recuerdo mal) que se abre con una especie de estallido tras el que aparece la pantalla de título. El monstruito amarillo este incluso dirá su nombre de forma bastante nítida, algo que se repetirá durante el juego cuando nos hagan daño.

Por lo general, los sprites están bien dibujados y son suficientemente grandes y coloridos. El juego se ve muy bien en imágenes fijas, pero los enemigos están escasamente animados. Al caerles encima para matarlos, el sprite en cuestión sale disparado por la izquierda de la pantalla, a veces haciendo algún sonido... Uno de ellos suena a eructo total.



Por otro lado, avanzar se hace demasiado tedioso, en gran medida porque haremos muchos saltos a ciegas: si saltamos desde un precipicio, puede que nos encontremos una plataforma más adelante, puede que no. Nunca lo sabremos hasta que lleguemos o caigamos... perdiendo una vida y volviendo al principio del escenario por más que hayamos avanzado, lo cual es frustrante.

En algún punto del escenario puede que nos encontremos una especie de jefe de fase, un Pokemon mucho más grande al que hay que caerle encima varias veces para acabar con él. También están bien dibujados y algo mejor animados aunque sus movimientos son excesivamente simples y predecibles, así que derrotarlos no será difícil. Lo difícil es aguantar la frustración de los saltos a ciegas y las muertes impredecibles el tiempo suficiente como para avanzar de nivel, pero por lo demás se trataría de un plataformas sencillo y bonito.

La música no está TAN mal... comparada con otros piratones. Pero es simple y machacona a más no poder y, aunque al principio podría parecer incluso agradable, al cabo de pocos minutos estaremos seguramente hartísimos de ella. ¡Lo gracioso es que comparte músicas con el Dragon Ball Z Final Bout piratón que circula por la red! Por su parte, los efectos de sonido son simplones, correctos en ciertas ocasiones (como cuando recogemos gemas, que no sé para qué sirven) y en otras dan bastante pena: cuando Pikachu toca el suelo después de un salto, el sonido parece el de



una tabla golpeando una mesa o algo hueco, más que el de un animalejo cayendo en hierba (muy raro).

Tenemos 3 niveles de dificultad y la posibilidad de cambiar el número de vidas y de continuaciones... aunque no me imagino agotándolas en el hipotético empeño por avanzar en este juego. El botón C nos hará saltar, que será casi lo único que hagamos, y con



el botón A nos pondremos bravos y empezaremos a echar rayitos como se supone que hace el personajillo este. Hasta donde yo he visto, el botón B no tiene uso.

Obviamente las imágenes de la carátula no tienen nada que ver con lo que luego se muestra en el juego en sí. Imagino que pertenecen a algún Pokemon de Nintendo 64, pero ni idea. Por supuesto, que el cartucho sea de 128 Mb como indica la imagen es, cuanto menos, totalmente inverosímil.

Existe una secuela de este Pocket Monster, mejor dibujada y animada, y al menos otros dos juegos más basados en la misma serie: Pokemon Crazy Drummer, un juego musical con su propio periférico “made in piratalandia” (ya lo comentaremos), y Pokemon Stadium, versión 2d del conocido éxito de Nintendo 64. ¡Ver para creer!

Texto: Carlos J. Oliveros Oña cedido por hombreimaginario.com



Cambiando de región una 32X

Aunque tengamos liberada la región de nuestra MegaDrive, la 32x tiene región propia, con lo que es indispensable



Lo primero que tenemos que hacer es abrir la consola y localizar el chip “SEGA 315-5788”. Lo veréis en la parte derecha de la placa

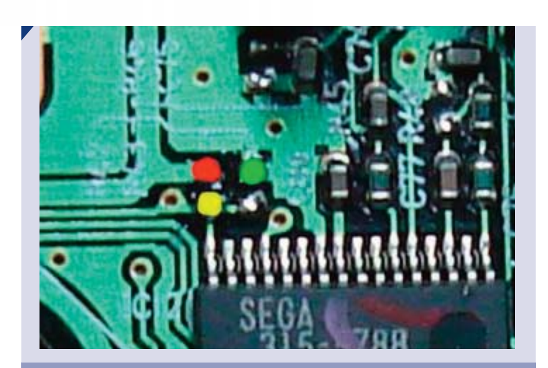
Para muchos su lanzamiento supuso el principio del fin de la decadencia de SEGA como fabricante de hardware. En un vano intento por potenciar su consola y equipararla de una forma esperténtica en cuanto a prestaciones con sus seguidoras, fueron lanzados una serie de periféricos que el tiempo ha demostrado y catalogado como una decisón nefasta.

Hacer el mod de región a la 32X no es nada complicado y la verdad es muy aconsejable. Aunque tengamos la Megadrive preparada con el truco de 50/60 hz, la 32X tiene región propia por lo que este mod es casi indispensable.

Para realizar la modificación sólo necesitamos un micro interruptor de tres terminales y dos posiciones y un poco de cable fino.



En la parte superior de dicho chip, podemos ver como hay marcadas en la placa dos resistencias “R42 y R43”. Estas resistencias hacen de jumper de región

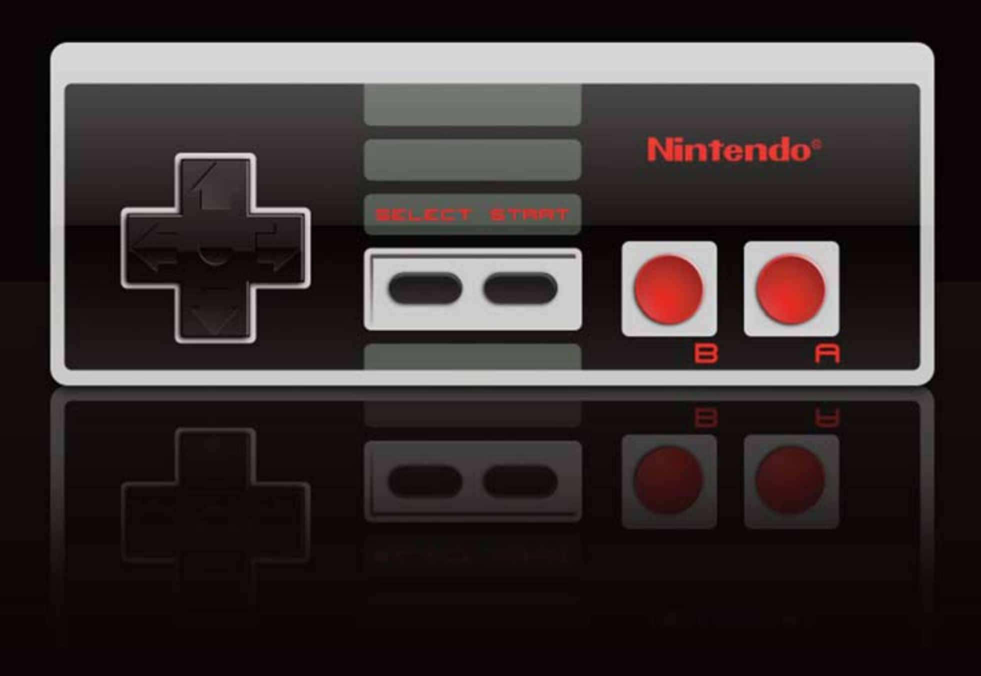


El punto amarillo lo llevaremos a la pata del medio del microinterruptor. El punto rojo, es la señal de 5 voltios



Lo soldaremos en una pata del extremo del micro. El punto verde es negativo y lo conectaremos en la pata

Restante. De esta forma, conmutando el interruptor le daremos al punto amarillo corriente o negativo y así cambiaremos de región. Para colocar el interruptor, el mejor lugar es el arriba apuntado. Eso si, tendréis que modificar la rejilla para que os entre


Nintendo®
SELECT START
B
A